NICOLAS COURCIER - MEHDI EL KANAFI



LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

CREACIÓN - UNIVERSO - CLAVES

PRÓLOGO DE MARCOS GARCÍA «THE ELF»

ESPA PDF

En plena noche, el estruendo de un tren interrumpe el silencio que reina en Midgar

Encaramado a su techo, un joven SOLDADO está dispuesto a luchar hasta el final.

El ataque es inminente, el futuro del planeta está en juego.

Una experiencias de las que no se olvidan.

Para muchos, allí donde todo empezó.

El juego de rol que marcó a toda una generación.

Revive la historia.

Conoce sus secretos.

Descubre sus claves.

ESPA PDF

Nicolas Courcier y Mehdi El kanafi

La leyenda final fantasy VII

Creación — Universo — Claves

ePub r1.0
Titivillus 22.01.2017

más libros en espapdf.com

Título original: *La legénde Final Fantasy VII*
Nicolas Courcier & Mehdi El kanafi, 2014
Traducción: Cristina Quintana Déniz

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

Para Carolyn M.

Este libro ha sido digitalizado desde su edición en papel para EPL. Si has pagado por él te han timado y si lo has bajado de alguna página en la que te saltan anuncios, no tiene nada que ver con epub libre. Si encuentras alguna errata, por favor visítanos y repórtala para que podamos seguir mejorando la edición.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

PRÓLOGO

DE MARCOS GARCÍA «The ELF»



El número siete siempre ha resultado mágico y sagrado para la humanidad. El cuarto número primo representa lo bueno, y si buscamos la relación de su influencia numérica en nuestra vida cotidiana, rápidamente acudirán hasta nosotros conceptos básicos como los siete días de la semana, las siete notas musicales, los siete colores del arcoíris, las siete Maravillas del Mundo antiguo, o los siete pecados capitales. Pero la influencia y legado del número siete no se podía quedar ahí, era necesario que protagonizara un evento universal más cercano, tangible y glorioso para todos nosotros…

En el reino del videojuego todo transcurría más o menos con calma hasta que irrumpió con fuerza y energía inusitadas el anuncio de la séptima entrega de la consolidada saga de Squaresoft. Los anteriores episodios de *Final Fantasy* —aparecidos hasta ese instante en consolas Nintendo de 8 y 16 bits— habían vertebrado una serie ya por entonces legendaria, con capítulos como el primero, el cuarto o el sexto, que ocupaban, y ocupan, posiciones de auténtico privilegio en el top RPG contemporáneo. No obstante estaba a punto de producirse un giro inesperado en la historia, algo que jamás habríamos podido imaginar y de lo que todavía hoy quedan secuelas entre las compañías participantes en tan magno evento. Soplaban vientos de cambio entre los episodios sexto y séptimo, las tecnologías estaban migrando a marchas forzadas de las 2D a las 3D y para ello se precisaba de soportes más potentes y con mayor capacidad. Nintendo y su máquina de 64 bits perdieron la batalla —encontraréis todos los detalles en el libro— y la nueva criatura de Sony se convirtió en única y orgullosa propietaria de la obra de Squaresoft. *Final Fantasy VII* había nacido, y con él, toda la leyenda, magia y magnetismo que lo han llevado a convertirse en uno de los videojuegos más influyentes y referenciales de todos los tiempos. La historia, los personajes, las secuencias de vídeo, las invocaciones, la banda sonora… Todo ello confluía en un compendio de sensaciones que, pese a mantener los esquemas y desarrollo clásicos de la saga, trascendió nuestros sentidos y la manera de entender un videojuego.

Recuerdo con verdadera nostalgia aquel año 1997. Desde finales del mes de enero ya pude disfrutar con la versión japonesa y creo que pocos títulos han generado en mí tanta expectación, influencia y admiración. Se convirtió en mi mundo durante meses: un universo algo abstracto e ilusorio debido a la limitación de jugar con textos en japonés. Pero no me importaba, magia y fantasía en estado puro convivían en aquellos tres CD de negro reverso. A finales de ese mismo año, las ediciones norteamericanas y

europeas arrojaron la necesaria luz argumental sobre el ambicioso armazón audiovisual de *Final Fantasy VII* y la experiencia se tornó global, desmedida, definitiva.

Jamás un JRPG caló tan hondo a nivel mundial, las casi diez millones de unidades vendidas se repartieron prácticamente por igual entre Japón, Estados Unidos y Europa; y su tremendo legado atrapó a varias generaciones de jugadores, se sintieran atraídos por el género o no. El éxito en todas las facetas de la epopeya de Squaresoft les llevó a coronar un cénit imaginario que no ha podido ser rebasado, ni por ellos mismos, ni por el resto de desarrolladores. Tal fue el efecto *FF VII* —y anhelo de volver a surcar su evocador mundo— que fue necesario alimentar su guión con nuevas entregas en variados formatos: *Before Crisis, Crisis Core, Advent Children, Dirge Of Cerberus*…

Todos los que hemos vivido la creación de Sakaguchi, Kitase, Nomura, Uematsu —y tantos otros— necesitamos revisitar *Final Fantasy VII* de vez en cuando, caminar en paralelo a esa fantasía final, casi perfecta, que dibujó Square para que nuestros sentidos permanecieran atrapados por siempre en esos tres CD de negro reverso. *Final Fantasy* fue, es y será ese tatuaje visible o invisible que llevaremos toda la vida los jugadores —de casi todas las edades— que ya pertenecemos a su mundo y que suspiramos con la mirada perdida soñando que algún día volveremos a encontrarnos frente a él, en otro formato, pero con la misma ilusión y casi las mismas inquietudes.

Antes de tener la fortuna de leer de cabo a rabo el libro que tenéis entre manos, mis recuerdos sobre *Final Fantasy VII* se hallaban instalados en una especie de nebulosa estanca, como de otro tiempo u otra dimensión. Pero al ir devorando sus páginas, todos aquellos matices argumentales y jugables han acudido a mí, uno tras otro, atropellándose en perfecta armonía, y he sido incapaz de reprimir el instinto de volver a escuchar su banda sonora mientras consumía más negro sobre blanco y, sobre todo, de volver a tocar esa mágica caja de tres discos de negro reverso. De pronto, me he dado cuenta de que echaba de menos abrazar ese recuerdo, necesitaba rodearme de él. Pocos minutos después de leerme las páginas del extenso primer capítulo —que describe con todo lujo de detalles el universo cronológico de *FF VII* de principio a fin— el videojuego ya estaba girando en mi añorada PlayStation. La magia de las letras me había guiado de nuevo hacia el mito, página a página, y os garantizo que os ocurrirá exactamente lo mismo si os embarcáis en la lectura de este compendio de pura información, datos sorprendentes, respeto y buen hacer.

Os espera un inolvidable viaje literario a través de las entregas que conforman *Compilation of Final Fantasy VII*, en el que se irán desgranando todas sus claves y desarrollo argumental con una exquisita atención al detalle, para después dar paso a la creación del videojuego, desde el minuto uno hasta su eclosión en los diferentes mercados y lo que supuso para la comunidad de jugadores del globo terráqueo. Y esto

es solo el principio, en breve seréis asaltados por los numerosos secretos —misterios, errores e incoherencias— de la obra imperecedera de Squaresoft, el análisis pormenorizado del resto de juegos —y película— inspirados en la odisea de Cloud y compañía, un acercamiento a la figura clave de Tetsuya Nomura, anexos, temática variada y mucho más contenido, como el asunto del anhelado remake.

Páginas gloriosas que certifican lo eterno y recordado que puede llegar a ser un videojuego; una auténtica epifanía lúdica cuyas sensaciones y emociones nos permitieron alcanzar el séptimo cielo y sumergirnos en un legendario universo que desde entonces ya nos pertenece. Final Fantasy VII ha regresado y está más vivo que nunca, pasad la página y todo comenzará de nuevo…

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

INTRODUCCIÓN



El 31 de enero de 2012, *Final Fantasy VII* sopló las velas de su decimoquinto cumpleaños. Todos los jugadores que tuvieron la suerte de probar el RPG original en 1997 guardan de esa apasionante aventura un recuerdo lleno de emoción, intacto e inmutable. Después de tantos años, el juego sigue disfrutando de una reputación legendaria, y cada mención que se hace de Cloud, Sefirot o Jenova causa un movimiento de histeria, vuelve a desatar pasiones. *Final Fantasy VII* modificó para siempre el mundo del videojuego occidental, al abrirle la puerta a un género estrella en el país del sol naciente: el juego de rol japonés.

Para celebrar este acontecimiento, las editoriales Pix'n Love y Console Syndrome decidieron publicar un libro homenaje que Héroes de Papel edita ahora en castellano. Se trata de una obra escrita con el corazón, pero también de un verdadero análisis de los juegos que giran en torno al legendario RPG. En este libro no solamente se hablará de *Final Fantasy VII*, también tendrán su espacio todas las producciones de la denominada *Compilation of Final Fantasy VII*, desde *Advent Children* hasta *Before Crisis*, pasando por *Crisis Core* y *Dirge of Cerberus*, sin olvidar *Last Order*.

Para empezar bien el viaje y refrescar la memoria, hemos decidido comenzar presentando la historia del universo *Final Fantasy VII* en su conjunto. Por primera vez, la totalidad de la intriga será relatada detalladamente y de forma cronológica: desde los orígenes del Planeta hasta el despertar de Génesis en el epílogo secreto de *Dirge of Cerberus*. Tras este completo repaso a la trama, los lectores tendrán la oportunidad de descubrir los entresijos del proceso creativo de la compilación. Además de presentar todo el desarrollo y contar un gran número de anécdotas, hablaremos de las personalidades que participaron en los distintos proyectos y de las inesperadas decisiones que afectaron profundamente al resultado final de los títulos. Por último, analizaremos en profundidad cada uno de ellos para esbozar varias líneas de reflexión.

Si tienes este libro entre las manos es porque *Final Fantasy VII* despierta en ti alguna emoción. Nostalgia, alegría, admiración… La lista podría ocupar varias páginas, al igual que las alabanzas que podríamos dedicarle al juego. Sin embargo, aunque nosotros también amamos este RPG mítico, nos hemos esforzado para no perdernos en una sucesión infinita de superlativos. Nuestro objetivo no era contar hasta qué punto *Final Fantasy VII* es excepcional, sino *por qué* lo es.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO I

UNIVERSO



LOS ORÍGENES

Mucho antes de que apareciera el más mínimo atisbo de vida, mucho antes de la hegemonía del ser humano, mucho antes de que alguien pusiera un pie en sus tierras… Allí estaba: el Planeta. Con el tiempo, se desarrollaron formas de vida primitiva. El Planeta era tan hospitalario que innumerables especies animales y vegetales encontraron un lugar en su acogedor seno. Perfecto e inmutable, se convirtió en el corazón de un ecosistema que le estaba totalmente dedicado. La suma de toda esa vida formó una corriente, una energía espiritual esencial, fundamental para el Planeta, cuyas entrañas a partir de entonces se llenaron de ese flujo cargado de energía: la Corriente Vital. Cuando un ser vivo fallece, regresa al Planeta y su energía espiritual se sumerge en la Corriente Vital. El alma del difunto, su fuerza vital, llega hasta lo más profundo del Planeta para unirse a las almas de los seres que desaparecieron antes que él y, de esta forma, las energías espirituales de todos los hombres, plantas y animales que alguna vez existieron se reúnen y se funden para contribuir al renacimiento de otros seres vivos. El Planeta también puede considerarse un organismo vivo, y de hecho posee un sistema inmunitario, un medio de autodefensa comparable al de los seres humanos. Si sufre algún daño, trata de sanar haciendo que confluya alrededor de su herida un máximo de energía espiritual. En otras palabras, cicatriza. De la misma forma que la Corriente Vital en cierto sentido constituye el sistema circulatorio del Planeta, la energía espiritual que lo recorre es su sangre.

LOS CETRAS

El pueblo de los Cetras fue la primera civilización que ocupó el Planeta, un pueblo nómada procedente de los confines del universo que encontró en el Planeta su Tierra Prometida, un lugar perfecto que reflejaba su idea de la máxima felicidad, un paraíso. Sin embargo, no hay que olvidar que la idea de «Tierra Prometida» parte de una apreciación individual, es decir, no puede ser la misma para todos. Por eso, no todos los Cetras se quedaron en el Planeta, ya que algunos no encontraron la plenitud a la que aspiraban. Sin embargo, los que decidieron quedarse se instalaron en él para siempre.

Los Cetras poseían poderes extraordinarios que les permitían, por ejemplo, comunicarse con el Planeta. Gracias a esa comunicación, el Planeta pudo confiarles la

misión de velar por su protección y su desarrollo. Para ello, los Cetras iban de un lugar a otro cultivando la tierra, plantando árboles y flores y criando animales, lo que proporcionaba al Planeta una nutrición perpetua de energía espiritual. El Planeta y los Cetras vivían en simbiosis, cada uno aprovechaba los recursos y la fuerza del otro. Pese a ello, algunos Cetras acabaron no soportando más ese periplo continuo, por lo que decidieron dejar de migrar constantemente para asentarse y vivir de forma sedentaria. Con el tiempo, esa rama de los Cetras perdió su capacidad para comunicarse con el Planeta. De esa tribu específica descienden los seres humanos.

LA CALAMIDAD DE LOS CIELOS

Aunque algunos Cetras decidieron instalarse en casas y dejar de pensar en las necesidades del Planeta, otros continuaron su dura labor y trataron de proteger su perfecto equilibrio. Los Cetras nómadas también disfrutaban de una existencia en total armonía, hasta el día en que se estrelló sobre el Planeta un enorme objeto caído del cielo. Los Cetras en seguida escucharon su terrible grito de dolor, y no tardaron en descubrir la herida que le había infligido el objeto venido del cielo, un cráter gigantesco situado en el extremo norte del globo. Para tratar de sanar al Planeta, miles de Cetras se reunieron e instalaron alrededor del cráter. Comenzaron a reunir toda la fuerza posible con el fin de proporcionar energía espiritual al Planeta. Este, sin embargo, los convenció para que se fueran y, cuando los Cetras se preparaban para marcharse de esa tierra que tanto amaban y que durante tanto tiempo habían cultivado con respeto, algo se presentó ante ellos. Esa extraña criatura que los Cetras después llamarían «la Calamidad de los cielos» tenía la capacidad de modificar su aspecto y su voz para adoptar cualquier apariencia. Se hizo pasar por uno de ellos, y los Cetras confiaron en ella. Esa cosa, por tanto, se acercó a ellos fingiendo tener intenciones amistosas, los engañó para aprovecharse de ellos. Les transmitió un virus causante de un mal desconocido, que hizo perder la razón a los Cetras infectados y los transformó en auténticos monstruos. El virus empezó a propagarse infectando a los Cetras de todo el Planeta, y éste llegó a la conclusión de que debía destruir a la Calamidad de los cielos, pues mientras existiera esa amenaza, nunca conseguiría sanar sus heridas.

Por eso, para protegerse de ese nuevo peligro, creó las Armas, unas criaturas gigantescas y extremadamente poderosas cuyo único objetivo era destruir cualquier forma de vida con el fin de generar energía espiritual. Omega era la más potente de todas las Armas, creada como último recurso: si un día el Planeta sentía que su fin se aproximaba peligrosamente, despertaría a Omega en el último momento para concentrar

en ese Arma, en un solo punto, toda la energía espiritual de la Corriente Vital. Después, Omega podría marcharse cargada de ese poder y viajar por el espacio con toda la Corriente Vital, para permitirle perdurar en otra parte. Para iniciar ese largo viaje, Omega necesitaría el apoyo de Caos, su escudero, cuya misión sería prestarle ayuda para reunir la energía espiritual. Liberado de su apariencia terrestre, el Planeta lograría sobrevivir gracias a Omega, que se encargaría de que su alma siguiera circulando por toda la galaxia.

Pese a los ataques de la Calamidad de los cielos, en aquella ocasión el Planeta no se vio obligado a recurrir a las Armas. Algunos Cetras que escaparon al virus resultaron vencedores en su combate contra la criatura, a la que consiguieron encerrar en el centro del cráter donde fue descubierta. El Planeta dejó a las Armas durmiendo en el cráter del Norte, ya que, aunque la Calamidad de los cielos hubiese sido neutralizada, era evidente que algún día lograría romper sus cadenas.

SHINRA

Pasaron milenios y los humanos perdieron su relación con el Planeta. La propia existencia de sus ancestros, a los que habían empezado a llamar Ancianos, llevaba mucho tiempo envuelta en un halo de misterio. Sin embargo, con el tiempo, el hombre aprendió a utilizar la magia de otra manera: utilizando unas esferas formadas mediante la condensación de energía espiritual. Esas esferas, denominadas «materias», habían permitido a los hombres más sabios retomar el contacto con sus ancestros, cuya sabiduría había seguido circulando a través de la Corriente Vital.

La sociedad evolucionó y vio cómo se desarrollaba una economía de mercado en torno a la cual todo lo demás acabó gravitando. Una enorme compañía se había hecho con todo el poder: la Shinra Electric Power Company. Conocido simplemente con el nombre de Shinra, el consorcio prosperó en un primer momento gracias al desarrollo de industrias pesadas, como el armamento y la fabricación de vehículos. Posteriormente, comenzó a centrar su actividad en la búsqueda y explotación de nuevas energías, y un día descubrió algo que transformaría la percepción del medio ambiente para siempre: los científicos más eminentes de la empresa constataron que el Planeta segregaba a través de su suelo una sustancia con un potencial energético nunca visto hasta entonces. En aquel tiempo no lo sabían, pero esa sustancia en realidad escondía la energía espiritual del Planeta. De inmediato, los investigadores empezaron a trabajar para poder explotar esa nueva materia y utilizar la energía de forma continua. La sustancia recibió el nombre de «Mako».

Las necesidades energéticas de Shinra pronto adquirieron dimensiones desorbitadas: había que proporcionar energía a los hogares y permitir que se desarrollaran diversos tipos de industrias. Con el fin de extraer la energía espiritual con mayor eficacia, Shinra puso en marcha la construcción de inmensos reactores encargados de bombear en grandes cantidades la energía contenida en el Mako, para después utilizarla. El primer reactor de Mako se construyó en el monte Nibel, aunque pronto resultó insuficiente. Era necesario extraer cada vez más energía, por lo que Shinra erigió la ciudad de Midgar, una auténtica megalópolis organizada en torno a ocho reactores que dividían la ciudad en el mismo número de sectores. Los reactores se colocaron formando un círculo en cuyo centro se construyó la torre Shinra, la sede de la compañía. Midgar se convirtió rápidamente en la capital del mundo, y la ciudad se dividió en dos partes. En la parte baja, verdaderos tugurios, donde vivían las capas desfavorecidas de la población. Esos barrios pobres ni siquiera tenían acceso a la luz del sol, ya que les ocultaban el cielo unas placas monumentales que servían de soporte a la parte alta de la ciudad, reservada a las élites. La todopoderosa Shinra mantenía sometido a todo el globo gracias a la energía Mako, que suministraba electricidad, calefacción y carburante a la totalidad de los hogares.

Pese a esa dominación, se levantaron voces para denunciar las prácticas de la compañía, que estaba agotando, literalmente, los recursos vitales del Planeta. Pese a las protestas, las rebeliones no recibieron excesivo apoyo de la población, demasiado instalada en su bienestar para plantearse cuestionarlo. No contenta con haberse convertido en la primera potencia económica y política mundial, Shinra acabó inmiscuyéndose en todos los ámbitos de actividad (la política, la ordenación del territorio, el ejército…) hasta controlarlos subrepticiamente. Su campo de acción se había ampliado hasta tal punto que su presidente se había visto obligado a crear varios departamentos dentro de la sociedad, cada uno supervisado por un director. Como buen déspota, el presidente de Shinra no dudó en colocar a su hijo en uno de esos puestos de responsabilidad. De esos nuevos núcleos de actividad surgieron numerosos proyectos, desde militares hasta científicos, a cual más desmesurado. Entre otros, se creó el Departamento de Investigación y Asuntos Generales, supuestamente para velar por la seguridad de la compañía y los habitantes de Midgar. Se decidió que sería controlado por los Turcos, una milicia secreta capaz de investigar sobre asuntos confidenciales, pero también de llevar a cabo investigaciones totalmente ilegales (asesinatos, secuestros, etc.) ejecutando sin pestañear las órdenes directamente pronunciadas por el propio presidente.

EL PROYECTO JENOVA

El profesor Gast es un brillante investigador de la compañía, y son sus investigaciones las que han permitido descubrir la energía Mako. El origen de la misma ha despertado su interés, por lo que presta una gran atención a los mitos de los Ancianos y dedica un tiempo considerable a escuchar las teorías y leyendas de los mayores, en Cañón Cosmo, un lugar donde otros científicos trabajan en el estudio del Planeta. Cañón Cosmo es un territorio muy importante para la ciencia. De hecho, cuenta con un observatorio, instalado allí para profundizar en la investigación sobre el nacimiento del universo. El propio profesor Gast financia el laboratorio de uno de los científicos presentes, un tal Bugenhagen. Muchos describirían a Bugenhagen como un sabio, un viejo erudito que parece saber mucho sobre el Planeta (o, en cualquier caso, que sabe más que ninguna otra persona). Sin embargo, los proyectos de Gast no se limitan a la ciudad de Cañón Cosmo. También ha iniciado investigaciones en el cráter del Norte, en el mismo lugar donde se estrelló la Calamidad de los cielos hace miles de años. Allí, el científico realizará un extraño descubrimiento: prisionero de un caparazón de hielo, un misterioso organismo parece haber sido enterrado en ese lugar, en una época muy lejana. El extraño cuerpo, milagrosamente conservado gracias al frío, será trasladado a Midgar para su estudio. Una vez en la metrópolis, Gast lleva a cabo los primeros análisis, que resultan muy instructivos: el investigador nunca había visto un organismo dotado de una constitución similar. De inmediato, llega a la conclusión de que se trata del cuerpo de un Anciano y bautiza su descubrimiento con el nombre de Jenova.

Los dirigentes de Shinra creen que Jenova podría ser un vestigio que confirma la existencia de la Tierra Prometida, ese lugar donde reinaba la felicidad del que hablan las leyendas de los Ancianos. Por eso, ordenan a Gast que continúe estudiando al espécimen, aunque le piden que lo haga fuera de Midgar, por lo que el laboratorio del profesor se traslada a los sótanos de una mansión perteneciente a la empresa, situada en el pueblo de Nibelheim. Para secundarle, se le asignan dos asistentes: el profesor Hojo y Lucrecia Crescent. Ambos son especialmente brillantes y pertenecen al Departamento de Investigación de Shinra.

Antes de ser destinada a Nibelheim para trabajar con Hojo y Gast, Lucrecia había trabajado en una tesis dedicada al Arma Omega y a Caos. Había presentado el resultado de su investigación a la compañía, pero sus trabajos no se habían considerado veraces y Lucrecia se había convertido en el hazmerreír de sus compañeros, que se negaban a creer en esas «fábulas» sobre un Arma creada por el Planeta. Lucrecia, sin embargo, había encontrado un aliado en la persona de otro científico, Grimoire Valentine, que había creído en la teoría de Lucrecia, pues los escritos de los Ancianos

parecían unánimes sobre ese tema. Grimoire un día la llevó a una cueva donde todo indicaba que era el lugar previsto para el despertar de Caos. De hecho, el lugar era una fuente natural de materias. Grimoire y Lucrecia decidieron sacar una muestra, que cristalizó cuando volvieron a la superficie. Una vez en el laboratorio, Lucrecia comenzó a realizar experimentos con la misteriosa sustancia que habían traído de la cueva, pero durante uno de ellos Grimoire fue herido de muerte.

Muchos años después, al llegar a Nibelheim para trabajar con Gast, Lucrecia descubre con sorpresa quién es el joven miembro de los Turcos al que Shinra ha encargado garantizar la seguridad del personal del laboratorio: se trata de Vincent Valentine, el hijo de Grimoire. Lucrecia decide ocultarle al joven la verdad sobre la muerte de su padre, y se refugia en su investigación. Aunque el proyecto Jenova continúe, en realidad no tiene un objetivo establecido. Todos esperan que, en el mejor de los casos, permita descubrir algo parecido a una pista que pueda acercar a Shinra a la Tierra Prometida. El presidente de la compañía ya la imagina como un lugar maravilloso e increíblemente rico en Mako, que le permitirá acceder a una producción energética sin límites. Mientras que el profesor Gast respeta un riguroso protocolo para estudiar al espécimen, Hojo por su parte empieza a contemplar la posibilidad de llevar a cabo nuevos experimentos. Sin informar a su superior, realiza varias pruebas utilizando el organismo, como extraer células de Jenova para inocularlas en seres humanos. Los sujetos genéticamente modificados parecen desarrollar aptitudes físicas superiores a las de los humanos ordinarios, aunque ninguno de esos nuevos superhombres sobrevive a los experimentos. Al descubrir los terribles actos perpetrados por Hojo, el profesor Gast, indignado, se retira del proyecto Jenova, por lo que Hojo se convierte en el único responsable de las operaciones. Por su parte, Lucrecia solamente sigue las divagaciones del que ahora es su superior. A medida que pasan los días, la científica se va acercando cada vez más a Vincent, el responsable de su protección. Muy pronto, surge entre ellos una relación de amistad, y un día Vincent le declara su amor. Desgraciadamente, sus sentimientos no son recíprocos: atormentada más que nunca por el peso de la culpabilidad que siente por la muerte de Grimoire, Lucrecia rechazará al joven y se refugiará en los brazos de Hojo, a quien dará un hijo. Vincent antepone la felicidad de Lucrecia y decide no oponerse a esa unión. La joven, ya embarazada, continuará sus propias investigaciones sobre la extraña materia Caos que había descubierto con Grimoire.

En el Departamento de Investigación de Shinra, los experimentos con seres humanos adquieren una importancia cada vez mayor. Hojo alimenta una verdadera obsesión por sus investigaciones. Su fascinación poco a poco se convierte en una auténtica locura, y esto lo lleva a planear inyectar células de Jenova en el feto de su propia mujer. Vincent

podía aceptar la relación de Hojo y Lucrecia, pero no puede admitir un acto de barbarie de esa envergadura. Cuando trata de impedirlo, Hojo le dispara a quemarropa y a continuación somete el cuerpo de Vincent a diversos experimentos, durante los cuales le coloca un brazo izquierdo artificial. Al mismo tiempo, Lucrecia, destrozada por la pérdida de su amigo, se propone devolverle la vida. Para ello, recurrirá a la materia Caos, que tras la muerte de Grimoire se había prometido no volver a utilizar jamás. El experimento es un éxito, la fusión con Caos irónicamente funciona gracias a los experimentos de Hojo, que han fortalecido el cuerpo del miembro de los Turcos. Ahora, Vincent posee una materia sepultada en su interior. Esa «protomateria», como la llama Lucrecia, le permite controlar su transformación en Caos. Hojo no tarda en descubrir la verdad y comprender que las leyendas sobre Omega eran ciertas, una información que conservará preciadamente y dejará madurar en su mente trastornada.

Al despertar, Vincent descubre con terror en qué se ha convertido su cuerpo. Transformado en una especie de muerto viviente, es incapaz de aceptar su nueva situación. Considera que ése es su castigo por no haber sabido poner fin a los descabellados proyectos de Hojo y Lucrecia. Decide encerrarse dentro de un ataúd en el sótano de la mansión y no volver a salir nunca más.

Algún tiempo después, Hojo, completamente enloquecido, tiene el placer de asistir al nacimiento de su hijo, al que llama Sefirot. Separada del recién nacido y destrozada por el dolor, Lucrecia desaparece misteriosamente, y nadie vuelve a tener noticias de ella. Sin embargo, el nacimiento de Sefirot no es suficiente para satisfacer a Hojo. El científico, que desea llevar sus investigaciones aún más lejos y está dispuesto a sacrificarlo todo, decide inyectarse a sí mismo células de Jenova.

Las primeras pruebas a las que somete a Sefirot resultan extremadamente prometedoras. El niño se convertirá, con total seguridad, en el ser más poderoso del Planeta. Hojo tiene la ambición de ampliar su campo de acción extendiendo las aplicaciones del proyecto Jenova a todo el ejército de Shinra. Si se inoculan células de Jenova a las tropas, la sociedad dispondrá de un ejército invencible. El proyecto es aceptado y se crea el Departamento de Soldado. Todos los aspirantes a entrar en dicho ejército recibirán un tratamiento a base de energía Mako, lo que permitirá identificar fácilmente a todos sus miembros por el color de sus ojos, de un color azul único debido a su intensa exposición al Mako. Muy pronto, Soldado creará la reputación del ejército de Shinra, a un mismo tiempo temido por sus enemigos y admirado por muchos.

EL PROYECTO GILLIAN

Mientras Hojo trabaja en el proyecto Jenova en Nibelheim, otro eminente científico de Shinra, el profesor Hollander, se dedica al proyecto G, una rama paralela a los trabajos llevados a cabo con Jenova, desarrollada en el laboratorio secreto del pueblo de Banora. A Hollander lo mueve un gran rencor hacia su colega. Siempre ha perdido la batalla en la lucha de poder que le opone a su rival en la dirección del departamento científico, lo que llegó incluso a costarle el puesto. Pese a su animadversión por Hojo, Hollander comparte con él algunos rasgos característicos, como su gusto despiadado por los experimentos con seres humanos y el orgullo que siente cuando crea monstruosidades. Al igual que Hojo, Hollander dedica su saber y sus competencias a implantar en fetos humanos células del organismo que ambos científicos consideran un Anciano, con la esperanza de dotar a los recién nacidos de capacidades especiales. Su principal sujeto es una mujer llamada Gillian Hewley. Como Lucrecia, Gillian recibe células de Jenova durante su embarazo, y de ese experimento nace Angeal, un niño perfectamente impregnado de los genes de la Calamidad de los cielos. Hollander considera que ese experimento ha dado lugar a una creación perfecta, su gran creación (al contrario de Génesis, un niño nacido de otro experimento, considerado un fracaso).

EL NACIMIENTO DE AERIS

El profesor Gast, asqueado por la forma de actuar de Hojo, se exilia lejos de Shinra y de los experimentos de su antiguo colega. Poco después de abandonar el proyecto en el que trabajaba, el profesor conoce a Ifalna, una bella mujer que resulta ser la última descendiente aún con vida de los Cetras nómadas. En seguida se enamoran y, gracias a los lazos que los unen, Ifalna revela al profesor la verdad sobre sus orígenes, así como la historia de los Ancianos y la llegada de la Calamidad de los cielos. Gast entonces entiende su error: Jenova no solamente no es un Cetra sino que, por el contrario, contribuyó a la extinción de ese pueblo. Si Shinra prosigue sus experimentos con Jenova, la empresa pondrá en peligro su vida y la de todos.

Para que la compañía no descubra la existencia de su compañera, Gast decide refugiarse en la aldea de Icicle, cerca del cráter del Norte. Allí, creyendo estar fuera de peligro, el prolesor continúa sus investigaciones sobre el Planeta y los Cetras. Del amor de Gast y de Ifalna nacerá una niña, a la que llamarán Aeris. Desgraciadamente, la felicidad de esta nueva familia durará muy poco ya que Hojo, tras descubrir el escondite de Gast, aparece un día en su casa en compañía de sus guardias. Sabe cuál es el origen de las dos personas que Gast trata de proteger, y ha venido para llevarse a

Ifalna y a Aeris (desde que conoce su existencia, Hojo persigue sin descanso a los últimos descendientes de los Cetras con el fin de someterlos a sus descabellados experimentos). Cuando Gast intenta interponerse, un soldado le dispara a sangre fría, y el profesor muere ante los ojos de su mujer y su hija. Antes de marcharse, Hojo también roba los documentos de su antiguo colega.

LA GUERRA DE WUTAI

La dominación de Shinra en todo el mundo es absoluta. La política, la economía o el ejército: ningún sector escapa ya a la supremacía de la empresa. Sin embargo, en solitario y con grandes dificultades, en el Extremo Occidente del Planeta, el continente de Wutai trata de hacer frente a esa dominación. Desde la capital del mismo nombre, el jefe de Wutai, Godo Kisaragi, se opone salvajemente a las directivas de Shinra y al uso de la energía Mako. Para los habitantes de Wutai, esa explotación desenfrenada de la energía del Planeta es ilegítima y contradice los valores de sus ancestros ninjas. Por eso, Godo se niega a usar armas de fuego, vehículos motorizados o cualquier otra máquina alimentada con esa energía. Shinra intenta imponer su autoridad por la fuerza, pero todos los intentos se saldan con un fracaso. Harto de esos irreductibles rebeldes, el presidente de la compañía declara oficialmente la guerra al continente y, para ampliar su ejército, lanza una campaña de propaganda masiva sin precedentes. Numerosos jóvenes acuden desde todos los rincones del Planeta para alistarse en el ejército. Muchos de esos hombres inexpertos, en su mayoría procedentes de Midgar, son enviados al frente para proteger el honor y, sobre todo, los intereses de Shinra, esa compañía que sin embargo los tiene sometidos.

Durante ese oscuro periodo, muchas mujeres perderán a sus maridos y a sus hijos. Una de ellas se llama Elmyra Gainsborough. Desesperada desde que su marido se marchó para participar en la batalla que tiene lugar en Wutai, espera con impaciencia el tren que se supone traerá a su marido de regreso del frente, pero él nunca baja del tren, ni de ése ni de ningún otro. Elmyra no pierde la esperanza y casi todos los días vuelve a esperar al andén de la estación de Midgar. Sin embargo, éste nunca volverá a pisar el suelo del Sector Cinco.

Un día, mientras está en el andén esperando como siempre la llegada del tren, Elmyra ve entre los pasajeros que acaban de bajarse a una joven claramente debilitada, acompañada de una niña. Se acerca a ellas para ofrecerles ayuda. La desconocida le explica que se llama Ifalna y que su hija se llama Aeris. Ambas han conseguido escaparse de un laboratorio de Shinra donde sufrían los experimentos llevados a cabo

por el profesor Hojo. Ifalna sabe que no le queda mucho tiempo, por lo que suplica a Elmyra que lleve a su hija a un lugar seguro y cuide de ella, además de precisarle que la niña es «especial».

Desde que Aeris alegra los días de Elmyra, la espera de su marido se le hace menos pesada a la joven esposa. Aeris resulta ser una niña maravillosa y llena de vida. Desbordante de energía, pasa la mayor parte de su tiempo cultivando flores en la iglesia del Sector Cinco de Midgar, un auténtico milagro que su madre adoptiva no consigue explicar. Ese tipo de prodigio termina por despertar las sospechas de Elmyra que, semana tras semana, descubre en Aeris extrañas capacidades, como un don que la convierte en alguien extremadamente sensible a su entorno y hace que siempre esté atenta a él. Un día, Elmyra ve desembarcar en su casa a un grupo de agentes enviados por Shinra: los Turcos están buscando a Aeris. Aunque esa milicia trata de llevarse a la niña varias veces, ésta siempre consigue escapar. Elmyra termina preguntándole a su hija acerca del especial interés que parece tener por ella la empresa más poderosa del mundo. Aeris le confiesa que es una Cetra y posee el poder de comunicarse con el Planeta. A continuación, le dice que el Planeta le ha contado que el marido de Elmyra murió en la guerra. Profundamente dolida por esas palabras, Elmyra regaña a la niña, pero unos días después recibe una carta que le confirma las palabras de Aeris. En ese momento, Elmyra entiende la importancia del papel que su hija adoptiva deberá desempeñar un día.

LA PROMESA

Nibelheim es una pequeña aldea de montaña al pie del monte Nibel, en cuyo interior se encuentra el reactor Mako. En ella viven dos niños a los que les espera un destino fuera de lo común: Cloud Strife y Tifa Lockhart. Son vecinos, pero en realidad no se conocen. Tifa es una niña popular, siempre rodeada de niños, mientras que Cloud es más tímido. Los niños del barrio nunca lo invitan a jugar, se siente excluido. Evidentemente, se hace varias preguntas: ¿puede ser que sea diferente de los demás? Tras pensarlo mucho, Cloud toma una decisión: si consigue ser más fuerte, quizás logre atraer la atención de Tifa…

Un día, tras enterarse de la muerte de su madre, Tifa sale de casa llorando. Está destrozada y decide aislarse cruzando el monte Nibel. Cloud la ve marcharse y empieza a seguirla para consolarla. Si bien es cierto que está enamorado de ella, también lo es que sabe cómo se siente, puesto que él mismo ha perdido a su padre poco tiempo antes. Tifa sigue su camino hacia las montañas, pero da un paso en falso y cae desde lo alto de

un precipicio. Cloud corre a salvarla, pero llega demasiado tarde y se despeña con ella. Posteriormente, los habitantes del pueblo acusarán a Cloud de haber llevado a Tifa a ese sitio tan peligroso. La niña tarda siete días en salir del coma. Cloud se odia a sí mismo, ¡está furioso por su debilidad! Es precisamente en esa época cuando oye por primera vez hablar de un miembro de Soldado con una fuerza extraordinaria: Sefirot. Cloud piensa que, si hubiese tenido las aptitudes de ese magnífico soldado, habría podido salvar a su amiga. Por eso, Sefirot se convierte en el nuevo modelo de Cloud y, pese a tener sólo nueve años, el niño decide cuál será su futuro: él también llegará a ser un miembro de Soldado. Cuando sale del coma, Tifa empieza a pasar más tiempo con Cloud, y no duda en provocarlo para sacarlo de la soledad en la que vive. Su relación con el joven cambia progresivamente y Cloud deja de ser un simple vecino para acabar convirtiéndose en un verdadero amigo. Los años pasan.

Para unirse al ejército Soldado, Cloud debe esperar a cumplir catorce años. Finalmente llega el esperado cumpleaños, y sabe que la prueba más difícil será anunciarle a Tifa que se marcha de Nibelheim. Para decírselo, la cita una noche cerca del pozo de la plaza central del pueblo. La joven está segura de que Cloud por fin va a abrirle su corazón y declararle sus sentimientos (Tifa también se ha enamorado del joven, pero tampoco se lo ha confesado). Al caer la noche, se pone su mejor vestido y acude al lugar de la cita. Allí está esperándola Cloud, muy serio. Con una voz temblorosa, consigue contarle a Tifa que se va a marchar a Midgar para iniciar una carrera militar en Soldado, la élite de la guardia armada de Shinra. Conmocionada, Tifa le pregunta qué es lo que le ha llevado a tomar esa decisión. Cloud no tiene una respuesta preparada, simplemente desea probar al mundo su fuerza y su valor, él que siempre ha sido objeto de desprecio y comentarios de los habitantes de Nibelheim. Sin embargo, Cloud quiere tranquilizar a su amiga, y le promete que siempre estará ahí para protegerla. Tifa está muy apenada por la revelación, pero sabe que Cloud cumplirá su palabra: si un día surge un peligro, Cloud volverá para asegurarse de que ella no corre ningún riesgo. Ese pequeño consuelo la convence de quedarse en Nibelheim hasta que Cloud termine su formación. Cuando se incorpore al ejército Soldado, piensa, por fin podrán vivir su historia de amor tranquilamente.

MIEMBROS DE SOLDADO CON UN GRAN FUTURO POR DELANTE

Aunque la guerra de Wutai no haya terminado y el continente siga resistiendo, nada parece poder ponerle fin a la aplastante dominación de Shinra en el resto del mundo. En esa época, pese a tener solamente unos veinte años, Sefirot ya es un brillante joven

perteneciente a la élite de Soldado (la célebre primera clase). Sus capacidades para el combate —literalmente sobrehumanas, debido a los experimentos de Hojo— le han permitido ocupar un lugar de excepción en el seno del ejército. Otro combatiente de Soldado también ha demostrado su valía en la segunda clase. Su nombre es Zack Fair. Joven, impetuoso y lleno de entusiasmo, Zack se encuentra a las órdenes de Angeal Hewley, que también es el fruto de un experimento científico (llevado a cabo por el doctor Hollander) y uno de los miembros de Soldado más admirados y valientes. Zack se entrena mucho y, aunque con frecuencia deba recurrir a Angeal para canalizar su energía, espera su próximo destino con impaciencia. Evidentemente, su sueño es integrar la primera clase, como Sefirot y Angeal. Sin embargo, por encima de todo, su deseo es llegar a ser un héroe.

En el cuartel general, el tiempo pasa lentamente, y Zack se impacienta. Un día, sin embargo, ve anunciada oficialmente la deserción de Génesis Rhapsodos, hasta ese momento uno de los miembros más estimados de Soldado. Se cree que Génesis se ha dado a la fuga con algunos miembros de segunda y tercera clase, pero reina una total confusión y nadie sabe realmente cuáles son las intenciones del desertor. Génesis pertenece a una familia adinerada; se había alistado en Soldado muy joven, al mismo tiempo que Angeal, su amigo de la infancia, y los dos muy pronto habían destacado por sus extraordinarias capacidades para el combate. No habían tardado en hacerse amigos de Sefirot, y los tres soldados en seguida se habían convertido en los combatientes de Shinra más célebres y más respetados.

UNA REBELIÓN EMERGENTE

Con el tiempo, la dominación de Shinra en el mundo se ha ido convirtiendo en un yugo cada vez más asfixiante. No sólo desde el principio la compañía es la única autorizada a extraer y suministrar Mako, la única fuente de energía disponible, sino que por si eso fuera poco, la empresa también controla la televisión, la radio y la prensa escrita (es decir, todos los medios de comunicación) e inunda a la población con mensajes de propaganda de todo tipo. Además, el último obstáculo en el camino de Shinra parece estar a punto de ceder. Tras una lucha de más de diez años, el fin de la guerra de Wutai se acerca, pues Godo Kisaragi ya no puede contener los ataques de Shinra. Sin embargo, justo cuando va a caer esa última muralla contra la dominación absoluta de la compañía, empiezan a escucharse nuevas voces discordantes. No todos aprecian que la empresa explote sin escrúpulos los recursos del Planeta, y mucho menos su política totalitaria.

Una organización ha empezado a estructurarse con el objetivo de enfrentarse a la creciente opresión de la compañía. Los pocos rebeldes que en un primer momento se reúnen acabarán convirtiéndose en un auténtico ejército. Bautizado con el nombre de Avalancha, el movimiento se encuentra bajo la dirección de una mujer fuerte y aguerrida: Elfe. Sus prodigiosas aptitudes para el combate le han permitido ganarse el respeto de todas sus tropas, que la han impulsado a tomar el mando de Avalancha tras el fallecimiento de su fundador. Junto a Elfe se encuentran Shears y Fuhito. Shears no tiene las mismas capacidades que Elfe, pero en Avalancha ella es la única capaz de superarlo en combate. Él se encarga de las misiones más difíciles y, en cierta forma, desempeña la función de brazo derecho de Elfe. Fuhito, por su parte, es el cerebro del grupo. Además de ser un científico extremadamente brillante, nadie es capaz de igualarlo en materia de estrategia militar. El trío formado por Elfe, Shears y Fuhito constituye el corazón del movimiento Avalancha, decidido a luchar contra viento y marea para acabar con la dominación de Shinra. Todos los métodos se consideran aceptables para lograr su objetivo: Avalancha es un colectivo extremista que no sabe de concesiones, un grupo violento que no duda en realizar los sacrificios que considere necesarios para alcanzar su fin. De hecho, la organización ha sido declarada ilegal y considerada grupo terrorista. Afortunadamente para el movimiento, un misterioso mecenas permite garantizar su supervivencia.

EL NUEVO ENEMIGO PÚBLICO

La organización Avalancha no tarda en iniciar una guerra frontal contra Shinra, y uno de sus atentados llega incluso a conseguir que tiemblen los cimientos de Midgar. El consejo de la compañía rápidamente toma medidas drásticas para luchar contra esa nueva amenaza. Veld, el director del Departamento de Investigación y, por tanto, jefe de los Turcos, recibe la orden de desplegar a sus hombres para que descubran quiénes están detrás del acto terrorista. Con el fin de encontrar a los responsables de la explosión, Veld recurre a Reno, un turco impetuoso e insolente, pero cuyos métodos son muy eficaces.

Aunque a través de sus numerosas acciones Avalancha haya conseguido debilitar ligeramente la autoridad del gigante de la energía mundial, Elfe considera que su causa no avanza con la suficiente rapidez. En secreto, prepara una compleja operación cuyo objetivo es hacerse con el control del gigantesco cañón de la ciudad militar de Junon y dirigirlo hacia Midgar. Para la ocasión, Avalancha reúne a sus mejores miembros, la mayoría perteneciente a los Cuervos, una unidad de élite formada por Fuhito para

rivalizar con Soldado. Por su parte, Reno también acude a Junon con el fin de proteger al presidente de la compañía, en visita oficial. Durante su investigación, el turco se entera de que Avalancha tiene previsto actuar durante la visita del presidente. Otros dos miembros de los Turcos, Ruda y Tseng, se unen a Reno para prestarle ayuda. Como estaba previsto, el presidente llega a Junon para inspeccionar la ciudad. El enfrentamiento entre los Turcos y Avalancha es inevitable. Aunque Elfe ya sabe que la operación para lograr el control del cañón no puede salir bien, se niega a quedarse de brazos cruzados. Desesperada, se lanza contra sus adversarios, pero la detiene Sefirot, el célebre combatiente de Soldado enviado por Rufus para proteger a su padre. Un combate de altos vuelos opondrá a los mejores soldados de los dos campos. Tras intercambiar algunos golpes, Elfe decide retirarse. Shinra sabe que ha conseguido evitar un drama, pero a partir de entonces el grupo Avalancha será considerado el enemigo público número uno.

LA CONTRAOFENSIVA DE AVALANCHA

Avalancha progresa, los golpes asestados a Shinra tienen grandes consecuencias. Sin embargo, después del combate contra Sefirot, Elfe ha quedado abrumada por la fuerza del soldado de pelo plateado. Da a sus hombres la orden de recuperar los datos del miembro de Soldado para que Fuhito, el cerebro de la organización en la sombra, pueda estudiarlos. Como siempre, será el misterioso benefactor y mecenas del grupo quien proporcione la información necesaria para que la investigación avance. Las indicaciones comunicadas desvelan que una tal doctora Rayleigh, miembro del Departamento de Investigación de Shinra, se encuentra en Midgar en posesión de datos de suma importancia. Con el fin de garantizar su seguridad, se ha encargado a los Turcos que lleven a cabo una misión de escolta. Avalancha decide enviar a la tropa de élite de los Cuervos para interceptar los documentos. Una vez allí, los soldados de Shinra y los Turcos de Veld tienen grandes dificultades para hacer frente a las potentes ofensivas de Avalancha. En un momento en que los Cuervos están dominando el combate, el joven recluta Cloud Strife se interpone para defender a la doctora Rayleigh. Aunque el joven parece ser torpe con las armas de fuego, resulta ser mucho más hábil con una espada en la mano y finalmente consigue repeler a los asaltantes. Gracias a Cloud, Rayleigh sale ilesa, aunque Avalancha al final ha logrado robar los datos. Una vez descifrada la información, Elfe se entera de que el proyecto Soldado es una idea del profesor Hojo.

Las motivaciones profundas de Fuhito se han ido alejando cada día un poco más de

las de sus compañeros de armas. Ahora, solamente le interesa seguir profundizando en sus investigaciones y experimentos sobre los Cuervos, por lo que se anticipa a su grupo y declara que es indispensable capturar al científico. Convencida por el estratega y ávida de saber más sobre Sefirot, Elfe planifica el secuestro de Hojo.

LA DESBANDADA DE AVALANCHA

El presidente Shinra y su hijo ven con muy malos ojos los repetidos fracasos de los Turcos. Rufus incluso disfruta avasallando a la milicia, acusándola de albergar a un espía: ¿cómo si no hubiese podido Avalancha prever las acciones de los Turcos? Sin embargo, su suerte va a cambiar. ¡Parece que la milicia por fin ha localizado el cuartel general de Avalancha! Veld y el presidente de la compañía deciden conjuntamente asestarle un buen golpe. Es necesario desestabilizar a los terroristas de inmediato, antes de que preparen un nuevo atentado. Como Sefirot ya ha sido designado para otra misión, se selecciona al joven Zack para garantizar la seguridad del convoy enviado al cuartel general de los terroristas. Al darse cuenta de que Avalancha está perdida, Fuhito decide hacer explotar el cuartel general con la esperanza de matar a muchos soldados de Shinra. Zack consigue escapar, pero el número de pérdidas es elevado.

STATU QUO

De regreso a Midgar, el balance de muertos es terrible, tanto para los Turcos como para Soldado. El presidente de Shinra está furioso. Rufus, por su parte, tras sospechar abiertamente la presencia de un espía entre los Turcos, aprovecha la inestabilidad para relevar a Veld de su puesto a la cabeza de la milicia. Veld acepta su despido y designa a Tseng como sucesor. Sin embargo, Rufus no ve las cosas de la misma forma y nombra director del Departamento de Investigación a Heidegger. Aunque estos reajustes de plantilla le convienen al vicepresidente de Shinra, no mejoran en ninguna medida los resultados de los Turcos, que siguen sufriendo una derrota tras otra. Finalmente, en plena misión de los Turcos en Junon, el presidente se ve obligado a readmitir a Veld para que los salve de los mercenarios de Avalancha, pues la intención de Heidegger es enviar únicamente milicianos fuertemente armados.

Tras esta debacle, el presidente empieza a tomarse en serio las suposiciones de su hijo acerca de la presencia de un traidor a sueldo de Avalancha en el interior de Shinra.

Un mensaje anónimo confirma sus sospechas. Según el mensaje, no sólo hay un confidente, sino que se trata de una personalidad muy influyente dentro de la firma. El presidente incrimina inmediatamente a Hojo, ya que lo cree capaz de cualquier cosa para saciar su sed de grandeza y llevar a cabo sus extraños experimentos. Sin embargo, muy pronto queda clara la inocencia del científico: durante un ataque sorpresa, Avalancha lo secuestra.

En el helicóptero que transporta a Hojo, Fuhito entabla una conversación de lo más singular con su prisionero. Contra todo pronóstico, el científico de Avalancha le propone una alianza. Con el fin de convencer a Hojo, Fuhito le ofrece argumentos sorprendentes que van a despertar la curiosidad del científico de Shinra: según él, Elfe es «diferente», posee dones especiales que la distinguen de los demás. Fuhito tiene previsto confirmar su hipótesis y ha planeado traicionar a Avalancha para poder realizar experimentos con su jefa. Estas perspectivas son muy tentadoras para Hojo, que está totalmente dispuesto a aceptar la propuesta de Fuhito. Sin embargo, justo en ese momento, Sefirot aparece para «salvar» al científico contra su voluntad.

EL ESPÍA DESENMASCARADO

Estupefacto e intrigado por su expulsión de los Turcos, Veld emprende una investigación extraoficial tras las huellas de ese misterioso traidor que se esconde entre sus tropas. Enseguida se da cuenta de que no puede ser Hojo. Su instinto le hace pensar que se trata de alguien situado más arriba en la dirección de Shinra. Veld acumula prueba tras prueba y acaba descubriendo que el famoso topo es el mismísimo vicepresidente Rufus, que lleva tiempo transmitiendo información, armas y dinero a Avalancha con el objetivo de derrocar a su padre y ocupar su lugar. Veld conoce la verdad, pero también sabe que el vicepresidente lo vigila de cerca, por lo que no puede desvelar la información.

LA VERDADERA CARA DE FUHITO

Aunque haya podido evitarse lo peor, la situación de Avalancha empeora cada vez más. Tras la destrucción de su cuartel general, la organización se está dispersando. Para empezar, la salud de Elfe se está deteriorando poco a poco, con la aparición de extraños síntomas, algo que afecta directamente a la moral de sus tropas. Además,

Fuhito sigue distanciándose del grupo. Tras intentar captar a Hojo, ahora se interesa por una niña llamada Aeris, ya que determinada información le hace pensar que es la última representante de los Cetras. Trata incluso de acercarse a ella con el pretexto de querer encontrar la Tierra Prometida para que la niña pueda quedar fuera del alcance de Shinra, pero se topa con la inteligencia de la pequeña, que no se deja manipular.

Fuhito siente que llegan momentos de cambio y decide desvelar sus verdaderas intenciones: solamente se asoció con Elfe porque sabía que ésta poseía una materia extraordinaria oculta en el interior de su propio cuerpo. Separada de su padre desde muy pequeña, durante la infancia fue sometida por Hojo a diversos experimentos y encerró en su cuerpo la materia Zirconiade, capaz de invocar a la terrible criatura del mismo nombre, cuya potencia bastaría para reducir a cenizas el Planeta. Una vez más, Fuhito muestra hasta qué punto llega su maquiavelismo por su capacidad para anticiparse y planear rigurosamente sus actos. Zirconiade no sólo es la fuente de la fuerza sin límites de Elfe, también es la causante de los problemas de salud que la corroen desde que la materia fue fragmentada. Para contener su poder, tuvo que ser dividida en varias partes y, desde entonces, la materia no ha dejado de absorber la energía de su portadora. Fuhito desea extraer Zirconiade para «salvar» al Planeta, aunque eso implique destruir a la humanidad. Ante ese peligro sin precedentes, Avalancha y los Turcos deciden unir sus fuerzas para hacer frente al científico, que se ha vuelto completamente loco. Esta sorprendente cooperación se verá facilitada por las revelaciones de Veld, que ha acabado dándose cuenta de que Elfe es su propia hija Felicia, desaparecida unos años antes. Veld viaja a Cañón Cosmo con la intención de preguntarle a Bugenhagen acerca de la materia Zirconiade. Acompañado de su guardián felino, un tal Nanaki, Bugenhagen explica a su invitado la existencia de cuatro materias que, una vez unidas, son capaces de invocar a Zirconiade, pero de forma incompleta. Elfe, por lo tanto, podría sobrevivir, y se podría combatir al monstruo, debido a su condición «imperfecta».

EXTRAÑAS DESAPARICIONES

Mientras tanto, en el cuartel general de Shinra, Angeal confía una nueva misión a su pupilo Zack: una investigación sobre las recientes deserciones. Aunque la desaparición de Génesis se haya hecho oficial hace poco, en realidad se produjo durante su último destino, en Wutai. Para aclarar lo ocurrido, Zack es enviado al lugar bajo las órdenes de Angeal. Ambos hombres llegan a Wutai en el momento en que la guerra está a punto

de concluir. Allí, Zack ve por primera vez a Sefirot, ese combatiente mítico al que tanto admira. El grupo descubre dos cadáveres en el camino, y Sefirot les señala que los fallecidos tienen la misma cara que Génesis. Parece que el material de clonación recientemente robado a Shinra ha sido utilizado. Para los tres hombres, es evidente que Génesis puede transferir sus capacidades a los miembros de Soldado, e incluso a cualquier monstruo. Poco después de ese descubrimiento, Sefirot se da cuenta de que Angeal ha desaparecido y no duda en informar de ello como si fuera una deserción. Cuando Sefirot y Zack regresan a Midgar, se publica un aviso sobre su desaparición.

NOTA

Durante la misión en Wutai, una chica se enfrentará a Zack, una joven ninja llamada Yuffie, decidida a proteger su patria cueste lo que cueste. Gesticula muchísimo y cree que su motivación será suficiente para lograr restaurar la gloria de su Estado.

EN MARCHA HACIA BANORA

Hace ya un mes que Zack y Sefirot han vuelto de Wutai y sigue sin encontrarse la más mínima señal de vida de su maestro Angeal. La situación entristece mucho al joven, además de dejarle circunspecto. Todo el servicio conoce los vínculos fraternales que unen a Angeal y a Zack. Por eso, Zack es enviado a Banora, la ciudad natal de Génesis y de su instructor, para descubrir alguna pista que permita entender la desaparición de los dos hombres. Se trata de una misión primero confiada a Sefirot, pero que éste rechaza por su relación de amistad con ambos desertores. Sin duda, no desea tener que enfrentarse con dos personas tan queridas. En Banora, Zack debe volver a combatir con clones de Génesis. Durante su investigación, la madre de Angeal le cuenta que Génesis había vuelto hacía poco a su ciudad natal con un ejército de soldados, y que había asesinado a todos sus habitantes, incluso a sus propios padres. Según ella, Angeal estaba presente, aunque no participó en la masacre. Zack recibe entonces la orden de evacuar urgentemente el pueblo, ya que Shinra va a bombardearlo con el fin de destruir cualquier huella de las acciones de sus soldados renegados. Zack llega demasiado tarde y no logra impedir que muera la madre de Angeal. Angeal y Génesis observan las brasas ardientes de las casas calcinadas. El primero permanece impasible, pese a la situación, y se va sin decir una palabra. Génesis, por su parte, despliega un ala negra que tiene en la espalda. Dice que es un monstruo, y después se va volando.

EL ENFRENTAMIENTO

El final de la guerra de Wutai también marca el inicio de la distribución y el desarrollo de la energía Mako en todo el continente. Sefirot ha contribuido enormemente a poner fin al conflicto, y Shinra se apresura para convertir a su soldado en un héroe. Zack es ascendido al rango de primera clase de Soldado, pero no está tranquilo, ya que sigue sin saber dónde está Angeal, oficialmente declarado muerto por la empresa, ni tampoco Génesis. La compañía decide desplegar a los Turcos para eliminar a los fugitivos, y Zack y Sefirot son designados para escoltar el convoy. Sefirot ha empezado a confiar en el joven soldado, y le revela que el incitador del robo de la tecnología de replicación es el profesor Hollander, que al no haber conseguido dirigir el departamento científico se ha aliado con Génesis para vengarse de Shinra.

Antes incluso de la salida del destacamento encargado de perseguir a los desertores, comienza a sonar la alarma de los locales de Shinra: clones de Génesis han asaltado el edificio. Zack logra limpiar el sector con la ayuda de Cissnei, una joven turca que parece tener mucho carácter. Zack constata que algunos de sus adversarios poseen las facciones de Angeal, lo que quiere decir que la tecnología de replicación también se le ha aplicado a él. Sefirot interviene: ha descubierto dónde se esconde el laboratorio de Hollander. Está decidido a encontrar a Génesis y a Angeal antes que los Turcos para después fingir que los ha matado. Una vez en el laboratorio, Zack y Sefirot descubren los depósitos que albergan a las réplicas, además de documentos sobre el proyecto G, la «degeneración» y los Ancianos. Zack ojea los informes y entiende el origen del odio contra Shinra que alimentan Génesis y Hollander. Descubre que Génesis es el resultado de un experimento fracasado del investigador. Debido a ese fracaso, su cuerpo se degrada y da lugar a réplicas. Hollander era el único que podía detener el proceso. El científico le prometió que pondría remedio a esa anomalía y, juntos, comenzaron a planificar una gran revuelta contra Shinra. Lo que Zack sigue sin entender es la razón por la que Angeal los ha seguido. ¿También para vengarse? ¿Pero de qué?

Hollander y Génesis irrumpen en el laboratorio. Mientras Zack se lanza a perseguir al científico, Sefirot habla con su antiguo amigo. Génesis reconoce que siente mucho rencor contra él y que envidia su gloria. Le explica que su mayor deseo es hacerse con el «don de la diosa».

Justo cuando Zack está a punto de atrapar a Hollander, Angeal se interpone. El antiguo maestro le revela a su alumno que desea vengarse y conquistar el mundo. Añade que se ha convertido en un monstruo. Él también despliega un ala que tiene en la

espalda, pero su ala es blanca, al contrario de la de Génesis. «Todos los monstruos quieren vengarse o dominar el mundo», afirma. Angeal no es realmente un monstruo pero, como todos aquellos que son diferentes, sueña con ser simplemente humano. Angeal provoca a Zack, le ataca, pero el discípulo no se defiende. Tras recibir varios golpes, Zack cae por un agujero hacia los meandros de los suburbios del Sector Cinco de Midgar.

UN ENCUENTRO FORTUITO

Cuando el joven miembro de Soldado abre los ojos, ve que esta en una iglesia. Sentada a su lado hay una joven sublime: Aeris. Aeris ayuda a Zack a llegar hasta lo alto de la placa, donde Génesis está atacando la torre Shinra. Zack corre hacia el centro de Midgar, donde se encuentra con Angeal. Éste le pide a su antiguo pupilo que luche junto a él contra Génesis. Zack no entiende ese nuevo cambio del que fue su instructor, pero acepta, convencido de que a Angeal aún le queda algo de humanidad. Angeal y Zack se unen a Sefirot, que hasta el momento ha estado conteniendo la invasión en solitario. Angeal les explica que Hollander ha ordenado a Génesis que mate a Hojo, contra quien siente un odio muy profundo, por lo que Zack acude al lugar donde se encuentra el científico para protegerlo. Al mismo tiempo, Angeal se precipita sobre Génesis.

LA VERDAD

El cuartel general vuelve a estar en calma, aunque Zack no sabe cómo acabó el combate que enfrentó a sus antiguos compañeros. Zack busca ansiosamente a Sefirot, pero se entera de que se ha encerrado en la sala de datos para consultar los archivos de investigación del departamento científico sobre el proyecto G y los demás experimentos llevados a cabo en la misma época.

Sin esperar su próximo destino, Zack corre a los bajos fondos de la ciudad para volver a ver a Aeris, de la que se ha enamorado perdidamente. No hay nadie en la iglesia del Sector Cinco, pero Tseng está esperando frente al edificio. El turco ha venido para escoltar a Zack hasta la ciudad de Modeoheim, donde han sido vistos Génesis y Hollander. Teniendo en cuenta la distancia, el trayecto se realiza en helicóptero, pero durante el viaje el aparato es objeto de tiros antiaéreos procedentes del reactor Mako y se estrella en plena montaña. La escuadra se ve obligada a continuar

andando. En el camino, Zack conocerá a Cloud, un simple miliciano de Shinra. Los dos proceden del campo y tienen muchos puntos en común, por lo que no tardan en hacerse amigos. Durante el trayecto, Zack se infiltra en una base de extracción de Mako, visiblemente ocupada por el ejército de Génesis. En el interior, descubre a su objetivo amenazando a Hollander. El antiguo miembro de Soldado, furioso, exige al científico que cumpla su palabra y vuelva a inocularle las células de Jenova que necesita para detener su degeneración. La presencia de Zack, sin embargo, trastorna las negociaciones, y Génesis desaparece.

En la ciudad fantasma de Modeoheim, Zack prosigue su carrera, hasta que se encuentra cara a cara con Angeal, que parece muy afectado por sus recientes actos, la muerte de su madre y su deserción de Soldado. En ese momento aparece Hollander, quien confiesa la verdad sobre el nacimiento de Angeal. Génesis es un fracaso, pero Angeal es un éxito total, ya que se ha desarrollado perfectamente con los genes de Jenova. Además, sus células pueden absorber características genéticas y transmitírselas a otros sin provocar una degradación del hospedador original. Ese poder constituye un proceso de intercambio, un legado directo de Jenova. Angeal queda devastado cuando conoce la verdad, su propia existencia le da asco. Se siente responsable de todo el sufrimiento causado. Para probar a Zack su feroz naturaleza, Angeal le desvela sus poderes. Invoca a varias criaturas monstruosas y se funde con ellas para crear una nueva entidad. Zack no tiene elección, se ve obligado a enfrentarse a su amigo con esa nueva forma. Se inicia un combate terrible. Pese a la amistad que los une, Zack termina abatiendo a su adversario. Angeal, ya vencido, le da las gracias. Simplemente deseaba desaparecer y esperaba que su antiguo discípulo fuera quien lo liberara. Antes de morir, Angeal lega a Zack su espada, a la que tenía un aprecio desmesurado.

DULCES VACACIONES

Zack se ha convertido en formador pero, ahora que su mentor ha muerto y pese a su promoción en la jerarquía de Soldado, empieza a tener dudas sobre su motivación y sus razones para combatir. Además, le cuesta estar contento con su nueva misión, ya que el Departamento de Soldado nunca se ha encontrado en tan mal estado. Con Angeal muerto y Génesis también declarado fallecido, el mando superior se queda vacante. La autoridad de Soldado se desgasta, la cadena de mando se ha roto: la unidad especial es dada por perdida. Por supuesto, todo ello hace que el Departamento de Defensa empiece a sumirse poco a poco en el caos.

LA MISIÓN DE NIBELHEIM

Poco tiempo después, sin embargo, se confía una nueva misión a Sefirot y a Zack: ambos deberán investigaren Nibelheim acerca de la desaparición de los trabajadores del reactor Mako. Cloud también es enviado a Nibelheim para escoltarlos. En cuanto llega a la ciudad, Sefirot empieza a comportarse de forma extraña, habla de su madre, Jenova, que no conoció, así como de la ausencia de su padre. Él mismo se siente sorprendido al abordar su pasado de esa forma. Cloud, por su parte, siente vergüenza por tener que volver a su ciudad natal como un simple miliciano. No ha conseguido entrar en Soldado y no quiere que Tifa se entere, por lo que decide conservar su casco durante toda la misión, para ocultar su identidad. Tiene una buena idea, puesto que la encargada de guiar a los miembros de Shinra hacia el reactor Mako es precisamente su amiga de la infancia. La joven no esconde su curiosidad e insiste para obtener información sobre los miembros de Soldado, parece buscar a alguien… Por la mañana, el grupo va al reactor del monte Nibel. Una vez allí, todos constatan que el reactor parece haber sido la sede de experimentos a base de energía Mako. Zack no puede evitar ver una sala cerrada con llave, con el nombre de Jenova en la puerta.

Las suposiciones se suceden: ¿se trata de Hojo, que está intentado crear una nueva especie de soldados, salidos directamente de la energía Mako? Sefirot, por su parte, empieza a hacerse preguntas sobre sus orígenes: ¿no será el resultado de uno de esos experimentos? Siempre ha sabido que no es como todo el mundo. En ese momento, Génesis viene a su encuentro, y le revela sin ambages que, efectivamente, es el resultado de investigaciones similares, al igual que él y Angeal. Sefirot es incluso el monstruo supremo, creado por Hojo a partir del proyecto Jenova. Génesis también le revela que Jenova es una criatura extraterrestre, descubierta cautiva en un bloque de hielo al norte del Planeta. Sin embargo, Génesis no ha venido simplemente para sacar la verdad a la luz, está ahí para pedirle ayuda a su amigo. Su cuerpo no deja de degradarse y para curarse necesita el patrimonio genético de Sefirot. El Soldado de pelo plateado no atiende a la demanda de Génesis y se niega a prestarle su ayuda, no le importa si todo lo que ha dicho es cierto. Entonces, Génesis desaparece.

En el pueblo, nadie sabe dónde está Sefirot. Cloud y Zack entran en la mansión de la ciudad, una antigua casa perteneciente a Shinra. Han escuchado que Sefirot ha sido visto allí. Zack, en solitario, lo encuentra en el sótano, donde se oculta un laboratorio secreto. Sefirot permanece mudo, nada de lo que Zack intenta consigue hacerle decir una palabra. A partir de ese día, Sefirot permanecerá encerrado en el laboratorio leyendo todos los documentos de la biblioteca, como si su vida dependiera de ello.

Siete días después, enloquecido, saldrá de la mansión para arrasar Nibelheim a sangre y fuego. En la ciudad en llamas, matará a todo aquel que se cruce en su camino. Sefirot se convierte en un monstruo aterrador.

En la habitación de la posada, el estruendo de las casas que se desmoronan despierta a Zack. Al abrir los ojos, descubre que la ciudad está siendo devastada. Las llamas asolan Nibelheim y condenan a sus habitantes a una muerte abominable. El soldado está en estado de *shock*, pero debe actuar con la mayor rapidez. Pasada la sorpresa, corre a ayudar a los aldeanos en peligro. En la plaza de Nibelheim, Zack se cruza con numerosas personas heridas y agonizantes. Reconoce a Zangan, un allegado de Tifa que en el pasado fue el maestro de artes marciales de la joven y que le dice que la chica se ha marchado tras su padre en dirección al reactor Mako. Zangan no es capaz de abandonar a la población, por lo que confía a Zack la suerte de su discípula.

Cuando llega al reactor, Zack descubre a Tifa tirada en el suelo, herida por Sefirot. Entonces, se precipita hacia su nuevo enemigo. Fuera de sí, destruye la puerta de entrada de un solo golpe de espada y entra en la habitación con un estruendo ensordecedor. Sefirot, sin embargo, no le presta ninguna atención, sigue dirigiéndose a una criatura que se encuentra en el interior de un enorme depósito frente a él. En la parte delantera del receptáculo hay una placa que indica el nombre de Jenova. Sefirot, que la llama «madre», le insta para que tome el control del Planeta con él, para después instalarse juntos en la Tierra Prometida. Exasperado por esas lamentaciones incomprensibles, Zack interpela a Sefirot para preguntarle la razón de sus actos. El guerrero de pelo plateado lo ignora totalmente y continúa su monólogo. ¡El combate es inevitable!

Tras intercambiar varios golpes, Zack renuncia, ya no desea pelear, no reconoce al Sefirot que frecuentaba y respetaba por encima de todo. Sefirot, como poseído, ahora pretende ser «el elegido», ¡el que reinará sobre el Planeta! Esboza una desdeñosa sonrisa y concentra en su espada un ataque extremadamente potente que lanza en dirección a su antiguo compañero. Zack es incapaz de contenerlo, la ola de energía lo impulsa hacia atrás y hace volar su espada. Ahora que tiene el campo libre, Sefirot vuelve a acercarse a Jenova. Lleno de admiración ante su «madre», Sefirot no se da cuenta de que se acerca un nuevo adversario, Cloud, simple soldado de infantería de Shinra. Cuando ve a sus dos amigos por tierra, a Cloud le hierve la sangre: empuña la espada de Zack y avanza sin miedo hacia la persona que hasta hace muy poco aún consideraba un modelo. Obnubilado por Jenova, Sefirot no siente la frialdad del acero que acaba de atravesar su cuerpo de un lado a otro y, pese a su poder inconmensurable, se desmorona, como herido de muerte. Cloud se acerca a ver cómo está Tifa, que sigue inconsciente. Contra todo pronóstico, Sefirot consigue levantarse y encuentra fuerzas

para hacerse con la cabeza de Jenova. Cloud sabe que hay que acabar con todo, e incluso si es consciente de que sus posibilidades son mínimas, se lanza sin pensarlo hacia la batalla. Pese a su profunda herida, Sefirot lo derriba sin ninguna dificultad y lo atraviesa con su larga katana. Colgado del extremo de la espada de su adversario, Cloud cree que ha llegado su hora pero, con un último impulso, logra empuñar el arma que lo atraviesa y moverla para tirar a Sefirot a una de las grietas de las que se extrae directamente la energía Mako.

En el suelo, Zack recupera el conocimiento. Sabe que ha llegado a un punto de no retorno: visto lo que acaba de pasar y el estado de desorganización del programa Soldado en el cuartel general de Shinra, no tiene ninguna razón para volver a Midgar, salvo Aeris, de quien sigue profundamente enamorado. No piensa en otra cosa, lo único que a partir de ahora contará para él será la joven. Al igual que a Angeal y a Génesis, Shinra lo declarará muerto, además de decidir ocultar la verdad acerca de Sefirot y Jenova.

Cloud, Zack y Tifa están gravemente heridos. Zangan, que ha hecho todo lo posible por los habitantes de Nibelheim, llega al reactor y los encuentra en un estado lamentable. Zack sabe que los Turcos no tardarán en llegar, por lo que le pide a Zangan que se ocupe de Tifa y la lleve a un lugar seguro. El maestro de artes marciales se carga a la joven a la espalda y decide llevarla a Midgar, lejos de Nibelheim y de su confusión. En cualquier caso, Zack tenía razón, ya que minutos después aparecen varios milicianos que se llevan a Zack y a Cloud a la mansión Shinra. Sin embargo, no son los Turcos los que llevan a cabo la misión: como Hojo ya los ha engañado, se han negado a obedecer las órdenes del científico y no han participado en el asunto. Lo que no saben los Turcos es que Hojo tenía previsto servirse de los supervivientes para desarrollar nuevos experimentos con ellos. Los altos dirigentes de Shinra, que han aprobado sus intenciones, ya planean reconstruir la ciudad exactamente como era antes para no despertar sospechas. Zack y Cloud han sido integrados en el proyecto y también van a ser utilizados como cobayas, aunque los dos recibirán un trato especial, dentro de un programa mucho más ambicioso…

NOTA

Tras su encuentro con Aeris, Zack es feliz. Para compartir esa alegría con sus padres, les escribe una carta donde explica brevemente su trabajo en Shinra, pero también su reciente encuentro. Lamentablemente, ésa será la última vez que los padres de Zack reciban noticias suyas. En *Final Fantasy VII*, durante una visita de Cloud a Gongaga, los padres de Zack le hablan de esa carta.

UN SUEÑO ROTO

Antes de convertir la extracción de Mako en su actividad principal, Shinra se dedicó a fabricar armas durante la última guerra, además de emprender un gran número de provectos. En particular, diseña un motor de cohete, el punto de partida de desmesuradas ambiciones dentro de un amplio programa espacial. La sociedad dedica un presupuesto considerable a alcanzar ese objetivo y se fabrican numerosos prototipos, pero sin éxito. Finalmente, el modelo experimental del cohete Shinra nº 26 va a ser el de la consagración, y para la ocasión la compañía selecciona a su mejor piloto, un tal Cid Highwind.

Tras meses de trabajo, ¡el lanzamiento ya es inminente! Para ese gran momento, el presidente y su hijo se desplazan hasta el lugar. A fin de recibirles y celebrar con gran pompa ese día único, Cid y otros pilotos realizan en avión maniobras espectaculares sobre las cabezas de la alta jerarquía de la sociedad. Sin embargo, las piruetas del *Potrillo* (la avioneta de Cid) no impresionan al vicepresidente. Peor aún, justo después del aterrizaje, éste le dice al piloto que se opone firmemente al proyecto de lanzamiento de un cohete, ya que está convencido de que para la sociedad exisien otras vías de expansión más interesantes. Cid ignora los comentarios de Rufus, sin ningún poder de decisión, puesto que el piloto sabe que el presidente y Palmer (uno de los más altos directivos de Shinra) están a favor del proyecto. Convencido de que va a convertirse en el primer, y por el momento único, astronauta del Planeta, no tiene ninguna duda de que por fin va a poder realizar su sueño y hacer historia.

No muy lejos, mientras Cid y Rufus discuten, los soldados de Avalancha se preparan para pasar a la acción. El objetivo de su misión es robar uno de los tanques de oxígeno del cohete nº 26 para detener su lanzamiento. Como el acontecimiento se retransmite en directo por televisión, la ambición de Avalancha es arruinar la reputación de Shinra y restablecer el honor de su grupo de resistentes, pisoteado desde la destrucción de su cuartel general en Wutai.

Unos segundos antes de la ignición, Cid se da cuenta de que uno de los mecánicos aún no ha salido de la sección de motores del aparato. Se trata de Shera que, preocupada por el resultado de las comprobaciones que ha realizado en los depósitos de oxígeno, ha decidido seguir comprobando los tanques pese al peligro. Shera sabe perfectamente que el calor desprendido en el momento del despegue causará su desintegración inmediata, pero eso no quiebra su determinación. En el momento crucial del lanzamiento, Cid duda entre el deseo de realizar su sueño y el destino de Shera. Finalmente, decide pulsar el botón de parada de emergencia del motor y detiene la

misión. Debido a esa enésima contrariedad, el presidente de Shinra, furioso, veta inmediatamente todos los programas de exploración espacial de la empresa. Cid iba a ser el primer hombre enviado al espacio, y ese fracaso le obsesionará durante años.

COREL

La ciudad de Corel, una antigua ciudad minera, solía arreglárselas para subsistir. Allí vivía Barret Wallace, un coloso con un corazón de oro. Un día, Shinra llega para proponer un proyecto de implantación de reactor Mako cerca de la ciudad. Dyne, el mejor amigo de Barret desde la infancia, es el único habitante que se opone, ya que piensa que Corel no necesita a la empresa y debe seguir concentrándose en la explotación del carbón. No consigue convencer al resto de la población, que por el contrario piensa que la llegada de la sociedad puede permitir mejorar la vida de todos los habitantes. Por eso, se inicia la construcción del reactor, y nunca vuelve a tenerse en cuenta la opinión de Dyne.

En el cuartel general de los Turcos, Tseng está revisando algunos vídeos de vigilancia procedentes de los reactores Mako diseminados por el mundo. No está buscando nada en especial, pero cuál no será su sorpresa cuando descubre que el reactor de Corel, que acaba de empezar a funcionar, se encuentra asediado por los miembros de Avalancha. Reno, que halla a su colega Tseng muy alarmado al ver que los rebeldes siguen activos, supone que Corel va a convertirse en su nuevo cuartel general. No le falta razón ya que, en Corel, Elfe está movilizando a sus tropas alrededor del reactor, que ya está bajo su dominio. De inmediato, los Turcos son enviados para retomar el control de la situación. Es mucho lo que está en juego: si pierde el reactor, todo el grupo Shinra estaría amenazado.

Mientras tanto, Barret termina su jornada laboral en las minas, cuando un guardia viene a anunciarle el cierre de las instalaciones del reactor por obras. Aunque Barret estuviese a favor del cambio a la energía Mako y haya visto con satisfacción el final de la construcción, no puede evitar pensar en la opinión de su amigo Dyne, absolutamente hostil al reactor. En el momento de salir de la mina, Barret se encuentra con un miembro de los Turcos que le explica que ha sido engañado, ya que el guardia con el que acaba de cruzarse en realidad es un miembro de Avalancha. Barret le presta ayuda para introducirse en el reactor y después regresa al pueblo. Una vez en el centro del reactor, los Turcos se extrañan por la poca vigilancia. ¡La milicia de Shinra ha caído en una trampa! Los cabecillas de Avalancha están dispuestos a hacer que todo explote.

Se escucha una enorme detonación: el reactor acaba de volar en mil pedazos. Barret

y Dyne estaban a punto de llegar a sus casas y descubren, atónitos, que la ciudad está en llamas, atacada por el ejército de Shinra. A la cabeza de esa masacre se encuentra la responsable del Servicio de Desarrollo Militar, Escarlata, que envía a sus soldados a ajustarle las cuentas a Barret y a su amigo. Dyne se tropieza y está a punto de caerse por un precipicio mientras intenta evitar el fuego enemigo. Barret logra agarrarlo en el último momento, pero los soldados siguen disparando y una de las balas arranca la mano de Barret, por lo que Dyne cae a las profundidades del barranco.

Barret lo ha perdido todo, a su pueblo y a su mejor amigo. Por fortuna, Marlene, la hija de Dyne, ha sobrevivido milagrosamente. A Barret le carcomen los remordimientos, no sólo porque estaba a favor de la construcción del reactor Mako, sino porque además dejó que se introdujeran en él, primero Avalancha, y después los Turcos. No le queda nadie, salvo Marlene, que adopta como si fuera su propia hija. Elfe se entera de las represalias ordenadas por Shinra contra Corel tras el atentado en el reactor y solicita ver a uno de los escasos supervivientes. La jefa de Avalancha explica a Barret los objetivos y ambiciones de su movimiento, así como la verdad sobre la función de los reactores y el origen de la energía Mako. También le propone que se una a sus tropas pero, aún conmocionado, Barret decide pensárselo durante algún tiempo. Poco después va a ver a un viejo artesano para que le coloque un arma en el brazo derecho mutilado, como un símbolo de su odio contra Shinra. Parece que su decisión está tomada… El cirujano que lo opera le dice que es curioso pero que, en sólo unos días, es la segunda persona a la que le ha colocado una prótesis de ese tipo.

Mientras Zack y Cloud siguen encerrados en el laboratorio de Hojo, Veld acude a la mansión Shinra de Nibelheim. El líder de los Turcos no ha venido como espía de la sociedad, sino a buscar una de las materias capaces de curar a su hija. Por desgracia, un esbirro de Fuhito se le ha adelantado. Es demasiado tarde, el científico ya tiene en su mano el codiciado objeto necesario para invocar a Zirconiade. Presa del pánico, Veld considera que a partir de ese momento la prioridad absoluta es encontrar las otras tres materias para salvar a su hija y a todo el Planeta. Los Turcos, que han entendido el alcance de la amenaza, deciden impedir que Fuhito realice sus planes.

La milicia de Shinra se alía con Avalancha, el enemigo, a través de Shears, que acepta colaborar con los Turcos para salvar a Elfe, de quien está enamorado en secreto. El presidente de la compañía, por su parte, se encuentra muy confundido. Manipulado por su hijo, decreta que Veld es un objetivo y que debe ser capturado. Así es, Rufus sigue jugando a dos bandas y filtrando la información destinada a su padre, con el fin de conseguir que poco a poco éste pierda sus apoyos, entre ellos el principal, los Turcos. Reeve Tuesti, responsable del desarrollo urbano de Midgar, decide mantenerse fiel a su amigo Veld, al igual que los Turcos, que a partir de entonces estarán fuera de la ley.

Reeve ordena construir un robot-espía al que llamará Cait Sith, cuya primera misión será contribuir a socorrer a Elfe. Se trata de una especie de peluche controlable a distancia, que servirá para respaldar a la milicia.

EL DESPERTAR DE CIRCONIADE

Por lo tanto, se inicia una persecución entre la corporación Shinra, Fuhito y los Turcos ayudados por Shears. Cada uno trata de obtener las materias necesarias para invocar a Zirconiade y así proteger sus propios intereses. Desde Junon hasta Gongaga, pasando por el desierto, todos se dejan la piel para alcanzar y adelantar a sus adversarios. Los Turcos consiguen apoderarse de las tres materias restantes, pero entonces Escarlata logra capturar a Veld, en Corel. El jefe de los Turcos, deshonrado, es trasladado a Midgar para ser ejecutado. A los Turcos les queda muy poco tiempo para idear un plan con el fin de rescatarlo. Sorprendentemente, la solución vendrá del enemigo. Rufus, que sigue desempeñando su papel de informador ante Avalancha, revela a Shears que Veld está esperando tranquilamente a que se decida su futuro en la torre Shinra. Lo que todavía no sabe el vicepresidente es que Shears ahora está compinchado con los Turcos. Con esa información en mano, Tseng establece a grandes líneas una misión de salvamento urgente. La intervención sólo cosecha un éxito parcial: Tseng ha podido liberar a Veld de su celda en pleno cuartel general enemigo, pero Fuhito ha aprovechado la confusión general para capturar a Elfe y ampararse de las cuatro materias de invocación. Pese a todo, Shears se atreve a afrontarlo y, ante la crítica situación, el antiguo científico de Avalancha decide ofrecer su propio cuerpo para completar la invocación de Zirconiade, posible gracias a las cuatro materias recuperadas. Se transforma en una criatura monstruosa y hiere gravemente a Shears. Casi sin fuerzas, los dos antiguos compañeros de armas se enfrentan. Para proteger a Elfe, Shears lanza un ataque suicida contra su adversario y consigue destruir a Fuhito. Sin embargo, su muerte no supone el final de Zirconiade que, aunque incompleta, se eleva sobre Midgar. Los Turcos se separan en dos grupos: los jóvenes soldados se lanzan al combate, mientras que Tseng, Ruda y Reno se ocupan de llevar a Veld y a Elfe a un lugar seguro.

LA REHABILITACIÓN DE LOS TURCOS

Al pie de la torre, los Turcos rodean a los supervivientes. En ese momento, un miliciano viene a anunciarles que el presidente en persona retirará los cargos contra el grupo a condición de que Veld y Elfe sean ejecutados inmediatamente. Reno y Ruda no pueden plantearse cometer un acto así, y será Tseng quien, sin mediar palabra, se girará suavemente hacia Elfe, apuntará su arma contra ella y disparará. Veld, impasible, le dice al nuevo jefe de los Turcos que ha tomado la decisión correcta. Sin bajar el arma, Tseng dirige el cañón hacia su antiguo superior y aprieta el gatillo. A continuación, el nuevo jefe de los Turcos insiste para recuperar los cuerpos, que transporta en un camión no lejos de allí. Después, ordena a los milicianos enviados por el presidente que regresen a informarle de que los Turcos vuelven a serle completamente fieles.

Considerados escoria, despreciados tanto por Shinra como por sus oponentes, los demás Turcos finalmente vencerán a Zirconiade y salvarán al Planeta y a toda la humanidad. Por encima del grupo planea la criatura agonizante. Termina desapareciendo con un estrépito ensordecedor que libera una destructiva onda de choque que también condenará a sus adversarios. Ruda y Reno se precipitan a socorrer a los valerosos combatientes, pero desde donde están constatan que es demasiado tarde: los jóvenes Turcos no tienen forma de huir. La deflagración provocada por la muerte de Zirconiade ha sellado sus destinos.

Una suave luz baña Midgar. La explosión se apaga poco a poco y lo que debería ser un cúmulo de desechos acaba convirtiéndose en nieve que recubre la capital. Los habitantes están maravillados con la caída de los copos, sin saber que estuvieron muy cerca de la catástrofe.

Poco tiempo después, se celebra la audiencia destinada a cerrar la investigación sobre los incidentes que implicaron a los Turcos. Tseng, el nuevo comandante, debe presentarse ante un tribunal formado por los dirigentes de Shinra. Sin esperar, Escarlata expone sus argumentos para reclamar la disolución del grupo y la ejecución pura y simple de los tres supervivientes, Reno, Ruda y Tseng. En ese momento, Rufus, que se supone está en viaje de negocios, aparece para solicitar que se reconsidere esa severa propuesta. El vicepresidente recuerda que se ha eliminado a Veld y a Elfe, lo que constituye una prueba clara de la devoción de los Turcos hacia Shinra. Rufus también declara asumir toda la responsabilidad de la rehabilitación del grupo. A cambio, exigirá a los tres supervivientes la máxima fidelidad a su propia persona. Por supuesto, el vicepresidente no ha intervenido para salvar a la milicia, sino para consolidar su posición gracias a ese grupo de élite que a partir de ese momento le será totalmente fiel. Tseng anuncia a sus dos subordinados que a partir de ese día, los Turcos adoptarán una nueva línea de conducta y, como un símbolo para marcar su nueva lealtad, suelta su

larga melena. Con ese gesto, elige y asume su nueva función de jefe de los Turcos, milicia personal del vicepresidente Rufus. Calla actos que sólo él conoce, como el hecho de que Veld y Elfe siguen vivos, en alguna parte, a salvo.

Notas

No se conoce el nombre del fundador de los Turcos, y también se ignora el año de creación de esa milicia. Lo que está claro es que Veld y Vincent fueron compañeros. De hecho, en *Before Crisis*, es posible hacer que los dos antiguos compañeros se encuentren.

En las aventuras de *Before Crisis*, un miembro anónimo de los Turcos suele actuar junto a Reno, Ruda o incluso Zack. Se trata simplemente del personaje controlado por el jugador, un nuevo soldado de los Turcos que hay que seleccionar entre diez perfiles distintos. Los perfiles llevan un nombre muy práctico, el de las armas que manipulan, por lo que se puede jugar con *Rod* (bastón [hombre]), *Gun* (pistola [mujer]), *Two Cuns* (dos pistolas [hombre]), *Katana* (catana [hombre]), *Martial Arts* (artes marciales [hombre o mujer]), *Shuriken* (mujer), *Nunchaku* (hombre), *Knife* (puñal [mujer]) y *Shotgun* (escopeta [mujer]).

Cuando los Turcos acuden a Cañón Cosmo para obtener información sobre la materia Zirconiade, cronológicamente es la primera vez que escuchamos hablar de Nanaki, el futuro Red XIII.

En el capítulo XVIII de *Before Crisis*, nos enteramos de que en realidad Nanaki no es el último representante de su especie, al contrario de lo que Bugenhagen le dice a Cloud en *Final Fantasy VII*. En esta sección del juego para teléfonos móviles, vemos a Nanaki hablar con Diñe, una de sus congéneres. Ambos discuten acerca del rito para apaciguar al Planeta, un rito tradicional que solamente pueden practicar dos miembros de su especie y que debe realizarse en Cañón Cosmo cada cincuenta años. Nanaki no desea llevar a cabo la ceremonia, ya que implica que la hembra de la pareja esté aislada durante tres años para practicar los rezos de apaciguamiento del Planeta, mientras que durante ese tiempo el macho debe combatir y proteger el valle. Sin embargo, Nanaki y Diñe están siendo perseguidos por los Turcos y los Cuervos, que obedecen respectivamente a Hojo y a Fuhito (evidentemente, los dos ávidos de perpetrar experimentos dudosos sobre la especie). Al darse cuenta de que su compañera corre peligro, Nanaki cambia de opinión acerca del ritual para apaciguar al Planeta. En lugar de ver cómo ambos son capturados y mueren como cobayas, Nanaki decide poner a salvo a Diñe en el altar

del rito. Así, estará en un lugar seguro durante al menos tres años. Desgraciadamente, los Turcos consiguen localizarlos antes de que puedan iniciar la ceremonia, aunque finalmente Reno les concede el derecho de realizar el rito. El acuerdo al que llegan implica que solamente Nanaki sea transportado a Midgar para ser entregado a Hojo. Diñe está encerrada durante tres años, por lo que es normal que no nos la crucemos ni en *Final Fantasy VII* ni en *Advent Children*. Evidentemente, este acontecimiento constituye un añadido imaginado para *Before Crisis*, aunque respeta la cronología general y además nos permite saber cómo Nanaki ha podido engendrar a los dos pequeños que se perciben en la secuencia final de *Final Fantasy VII* y al principio de *Advent Children*.

En *Before Crisis*, durante la misión para salvar a Veld, el jugador en el último momento recibirá la ayuda de una tal Elena. Volveremos a ver a ese personaje como miembro de los Turcos en *Final Fantasy VII*. En *Before Crisis*, de hecho, manifiesta su deseo de unirse a la organización.

Cuando el jugador termina su primera partida de *Before Crisis*, tiene la posibilidad de encarnar a un nuevo personaje, Legend, miembro de los Turcos.

EL EJÉRCITO SECRETO DEL PRESIDENTE

Tras la pérdida de los Turcos, convertidos en la milicia personal de Rufus, el presidente de Shinra necesita un nuevo ejército secreto que solamente esté a su servicio, por lo que vuelve a pensar en el programa «Deepground» que había iniciado unos años atrás. Con Deepground, la ambición del presidente es poseer soldados extremadamente poderosos y abnegados, carentes de principios éticos que puedan obstaculizarlos. A diferencia del ejército Soldado, el nuevo ejército debe permanecer secreto. Solamente conocerán su existencia Heidegger, Escarlata y Hojo. La unidad Deepground se oculta bajo Midgar, en un nivel inferior situado debajo de los barrios pobres, donde por otra parte se encuentra el reactor Mako nº 0, el más potente de todo el Planeta.

DEEPGROUND Y LOS TVIETS

Deepground primero había servido como centro de cuidados para los combatientes de Soldado. Con el tiempo, el lugar se convirtió en un laboratorio. Las investigaciones

llevadas a cabo sobre Génesis intrigaron a los científicos de Deepground, que a su vez decidieron iniciar experimentos con sus genes. El primer sujeto que vio la luz a partir de la manipulación del ADN de Génesis fue una cierta Rosso. A partir de entonces, los datos experimentales del proyecto Gillian y las investigaciones de Grimoire Valentine también se utilizaron para fortificar a los miembros de Deepground. Dichas investigaciones muy pronto permitieron crear a Nero, un joven con la capacidad de «manejar la oscuridad» —el torbellino que creó al nacer proyectó a su madre, una científica muy brillante de Shinra—, a otra dimensión. El presidente decidió acelerar las cosas ordenando que los futuros experimentos se realizaran directamente con los miembros de Soldado. Así surgió Deepground Soldado, el principio del ejército que deseaba crear la corporación. Entre todas las cobayas y productos de esas pruebas, Weiss, el hermano mayor de Nero, retuvo especialmente la atención de los científicos. Debido a sus grandes predisposiciones, el joven fue un sujeto de especial calidad. Muy pronto, Rosso, Weiss y Nero fueron ascendidos al rango SSS, el más alto y prestigioso de la unidad. Se les asignó un nombre en clave, basado en los colores. El número de combatientes de Deepground Soldado fue aumentando considerablemente: se estaba convirtiendo en un auténtico ejército que albergaba a los soldados más poderosos de Shinra. Cuatro de ellos, que destacaban por sus capacidades, fueron destinados a la unidad «Lost Force», que únicamente recibía órdenes del presidente. Los miembros de la Lost Force no tardaron en pasar a ser Restrictores, nombrados jefes de Deepground Soldado. Para evitar cualquier rebelión, se implantó un chip de control en el cerebro de los demás miembros de Deepground. También se estableció una jerarquía, según la cual los más fuertes iban subiendo de grado a medida que ganaban combates contra sus hermanos de armas. Los soldados de mayor grado fueron reunidos con el nombre de Tsviets.

Nero, Weiss y Rosso se convirtieron en Tsviets y además atrajeron la atención de los Restrictores, que les tenían cierto temor. Los jefes de Deepground Soldado finalmente decidieron reducir la autonomía de los Tsviets y, entre otras cosas, encadenaron a Weiss y le implantaron contra su voluntad un chip especial que en caso de insurrección liberaría un virus mortal en su organismo. Una joven llamada Shelke, secuestrada por Shinra, fue enrolada en Deepground por su extraordinario potencial. Azul, un coloso de fuerza sobrehumana, también se unió a Deepground después de ser capturado por los Turcos. Shelke y Azul acabaron integrando los Tsviets. Bajo la influencia de Weiss, esa unidad empezó a fomentar un complot con el objetivo de hacerse con el poder de Deepground…

Nota

Cada miembro de los Tsviets tiene un nombre en clave correspondiente a un color, salvo Shelke, que es especial y lleva el apodo de *Colorless* (es decir, Transparente).

UNA DESAPARICIÓN DE CUATRO AÑOS

Cuatro años después del incidente de Nibelheim y la muerte de Sefirot, Cloud y Zack siguen en observación en grandes cubas de energía Mako. Hojo ha realizado numerosos experimentos con ellos. Un día, después de muchos esfuerzos, Zack consigue destruir el depósito que lo mantenía cautivo y liberar a su amigo. Cloud no se encuentra bien, el tratamiento de Mako le ha afectado mucho y no puede moverse solo. Más que las heridas debidas al combate contra Sefirot, lo que le ha debilitado de esa forma son los experimentos realizados por Hojo. Al ser un soldado de bajo rango, Cloud nunca había sido expuesto a la energía Mako, al contrario de los miembros de Soldado. Ahora, presenta todos los síntomas típicos de la élite del ejército de Shinra, como la dependencia a la energía Mako, que una vez fuera del depósito le provoca un síndrome de abstinencia por el que podría llegar a morir. Zack hace todo lo posible para sacarlo de allí. Primero, cambia la ropa de Cloud, impregnada de Mako, y le pone un uniforme de Soldado que encuentra en la mansión. Después se va del lugar cargando con su amigo. Una vez fuera, Zack descubre un Nibelheim completamente reconstruido. Nadie podría imaginar lo que ocurrió en el pueblo unos años antes. En ese momento surge una horda de milicianos, absolutamente decididos a capturar a los fugitivos. Zack logra superar el asalto y proteger a Cloud. Es extraño, ya no siente lo mismo que antes cuando está en combate… pero no hay tiempo que perder, echa demasiado de menos a Aeris y deben volver a Midgar. Por el camino, Zack y Cloud se cruzan con Cissnei, una miembro de los Turcos que tiene la orden de capturarlos pero que, sin embargo, ya ha trabajado con Zack y acepta dejarlos escapar, además de proporcionarles un medio de transporte. Por desgracia, el calvario de Zack está lejos de haberse terminado, ya que ahora debe sufrir los ataques de Génesis, que sigue vivo. Génesis le explica que para detener la degeneración de su cuerpo, necesita sus células, puesto que según él Zack ha recibido un tratamiento especial de Hojo, una versión mejorada del proyecto Jenova. Como siempre, Génesis no concreta sus intenciones y, de hecho, no para de citar los diálogos de la obra de teatro *Loveless*, lo que no ayuda a que Zack entienda mejor lo que ocurre. Tras obtener un mechón de pelo de su adversario, Génesis se va.

Zack se dirige a Banora, la ciudad natal de Génesis y Angeal. Génesis le ha mostrado

una pista que le permite pensar que es allí donde se encuentra. Zack tiene la firme intención de terminar con esa historia y descubrir por fin las motivaciones de su adversario. La ciudad está en ruinas desde el bombardeo efectuado por Shinra, pero parece iluminada. Una luz verde que recuerda a la Corriente Vital emana del subsuelo. Persiguiendo a Génesis, Zack desciende a una grieta de la que irradia esa claridad y se sumerge en las entrañas del Planeta. En medio de los efluvios fluorescentes de la energía espiritual, Zack encuentra a Génesis. El antiguo Soldado le revela que el «don de la diosa» que estaba buscando con la última energía no se encuentra en las células de Jenova, al contrario de lo que él creía, sino que en realidad es la Corriente Vital. En ese momento, la energía espiritual del Planeta lo rodea y lo inunda con su poder. Gracias a esa acción purificadora, Génesis se cura, su cuerpo recupera su equilibrio y se detiene su degeneración. Entonces aparece Minerva, la encarnación de la Corriente Vital, Génesis le tiende la mano y la diosa, sin una palabra, decide darle lo que desea. Génesis, que ya no busca venganza, por fin se siente aliviado y aspira a la redención. Se desmorona. Zack lo lleva al exterior, donde se encuentra Cloud, que sigue en un estado lamentable. Zack deja allí a Génesis y continúa su ruta con el deteriorado Cloud.

Zack y Cloud ya van de camino a Midgar cuando un helicóptero aterriza junto a Génesis. Dos Tsviets de la unidad Deepground, los hermanos Weiss y Nero, han recibido la orden de recuperar a Génesis antes que Shinra. Weiss, que sigue planeando su insurrección contra los Restrictores, solicita la ayuda de Génesis. Después de todo, los soldados de Deepground son como sus hermanos, puesto que han sido creados a partir de su código genético. Génesis, sin embargo, se niega: no quiere seguir luchando. A partir de ahora, sus únicos objetivos serán recuperar su honor de miembro de Soldado y, sobre todo, ayudar al Planeta, como prueba de su reconocimiento por el «don de la diosa» que ha recibido. Decide penetrar en una gruta situada bajo Midgar, en las profundidades de la tierra, y encerrarse en un cristal de energía espiritual, donde esperará la llamada del Planeta para volver a despertar.

Pese a todo, Weiss decide no dejar las cosas así. Utiliza a un joven recluta para tomar el control. Gracias a las aptitudes mentales de Shelke, introducirá en la mente del joven falsos recuerdos donde una hermana ficticia habría sido asesinada por los Restrictores. Por lo tanto, la venganza se convertirá en la principal motivación de ese nuevo miembro, guiado por un mentor también imaginario, generado por Shelke. El joven recluta conseguirá escapar del control de los Restrictores y herir a su jefe, pero después morirá a causa de los golpes recibidos. Weiss aprovecha la situación para rematar al jefe y ofrecer a los Tsviets el dominio sobre Deepground. Sin embargo, antes de morir, el jefe de los Restrictores le advierte que habían previsto una contramedida

que actuaría si trataba de rebelarse: el virus que acaba de ser liberado en su organismo. Weiss, condenado a corto plazo, de repente se hunde en una especie de coma.

LA HUIDA

Zack y Cloud se acercan a Midgar sentados en la parte trasera de una camioneta. Durante el trayecto, el miembro de Soldado le cuenta a su amigo qué pretende hacer cuando estén a salvo: se convertirá en mercenario y cumplirá cualquier tipo de misión a cambio de dinero. Por supuesto, le gustaría que Cloud lo acompañe en esa nueva aventura. Nunca llegarán a Midgar. Un comité de bienvenida formado por miles de milicianos de Shinra los espera un poco más lejos. Los Turcos también están presentes y, aunque ellos desean capturar vivos a los dos hombres, saben a ciencia cierta que la compañía hará todo lo posible para matarlos. Frente a la tropa de soldados, Zack y Cloud no pueden escapar. Zack deja a Cloud, que sigue muy débil, al pie de unas rocas, y a continuación se sumerge en la batalla. Sabe que el combate está perdido de antemano —el enemigo es demasiado numeroso—, pero luchará hasta el final para proteger a su amigo y hacer honor a su condición de Soldado. Zack lucha con ahínco y repele los asaltos, pero el número de enemigos parece no reducirse. Mientras lucha contra dos adversarios que están frente a él, siente un fuerte dolor en la espalda. Una primera herida, y después otra. La sangre caliente que corre por su cuerpo ya no le preocupa. Víctima del agotamiento, sus movimientos son cada vez más lentos. Los minutos pasan y a Zack no le quedan fuerzas. En el cielo, el helicóptero de Shinra sobrevuela la escena. A bordo, los Turcos asisten impotentes a la caída de Zack, con el cuerpo acribillado a balas. Sus rodillas tocan el suelo y, extenuado, se desploma. Desde donde está, puede observar Midgar a lo lejos: ¡estaba tan cerca de volver a ver a su amada! Los milicianos de Shinra actúan sin piedad. Pese al estado de su objetivo, lo rematan con una última salva de tiros. Han cumplido su misión y se retiran, dejando allí el cuerpo de Zack.

Cloud hace un esfuerzo sobrehumano para reponerse. Aunque sin ninguna energía, ha sido perfectamente consciente de todo lo que ha pasado. Accionando con dificultad cada músculo de su cuerpo, consigue arrastrase lentamente en dirección al cuerpo de su amigo. Con su último aliento, Zack confía su espada a Cloud. Para él, la espada simboliza su vida, su honor y sus sueños rotos. Zack le pide que viva, que viva por los dos.

Cloud ha recuperado el conocimiento, pero su mente sigue confusa. Acepta la

petición de su amigo, que le ruega que se convierta en su herencia viva. Sin embargo, sus recuerdos se difuminan. ¿El primera clase que trabajó con Sefirot era él o era Zack? ¿Y la espada, siempre le ha pertenecido? Tras varias horas andando, Cloud llega a la capital. Agotado, pierde el conocimiento y se desmorona en el andén de la estación del Sector Cinco…

UNA NUEVA VIDA

Ya hace mucho tiempo que Tifa se ha recuperado de las heridas que le infligió Sefirot en el reactor de Nibelheim. Lleva cuatro años viviendo en los barrios pobres de Midgar, donde se ocupa de un bar llamado «El Séptimo Cielo». También ha conocido a un hombre llamado Barret, que ha asumido el control de un pequeño grupo de rebeldes, Avalancha. Las convicciones de ese hombre han hecho mella en Tifa; de hecho, ambos tienen mucho que reprocharle a Shinra. Tifa se interesa cada vez más por esos revolucionarios indómitos y acaba albergando en el sótano de su propio establecimiento el nuevo cuartel general de la organización. Sin embargo, la Avalancha de Barret ya no tiene nada que ver con la antigua organización de Elfe. Avalancha ahora sólo es un grupúsculo, cuyos escasos miembros son todos jóvenes idealistas, sin medios ni equipamiento.

Un día, mientras cruza el Sector Cinco, Tifa percibe a un joven inconsciente, tirado en el sucio asfalto de la estación. No puede creer lo que ven sus ojos: ¡es Cloud, su amigo de la infancia! Aunque no haya tenido noticias de él en los últimos siete años, lo reconoce en cuanto lo ve. Tifa lo lleva al Séptimo Cielo, lo cuida y permanece a su lado hasta que se recupera totalmente. Los días pasan, y Cloud se repone poco a poco. Ahora, puede contarle a Tifa su historia, que se corresponderá con la realidad sólo parcialmente, puesto que en su relato, hasta hace muy poco Cloud era un brillante Soldado de primera clase, admirado por todos. Hoy, Cloud desea retomar las riendas de su vida y encontrar un trabajo donde le paguen bien. Tifa decide presentarle a Barret, que necesita a un mercenario para llevar a cabo las misiones de Avalancha. Aunque a Cloud no le interesan los objetivos del grupo de rebeldes, acepta participar en algunas intervenciones a cambio de dinero. Sin embargo, Cloud y el líder de Avalancha no hacen buenas migas, y nunca pierden una ocasión para provocarse mutuamente. Pese a ello, a los dos les interesa trabajar juntos, y planifican su primera misión en común: el ataque del reactor Mako nº 1.

NOTAS

El uniforme de cada clase de Soldado posee un código de colores. Del mayor al menor grado, son los siguientes: primera clase, negro; segunda clase, violeta; tercera clase, azul. En *Final Fantasy VII*, Cloud lleva un uniforme violeta cuando asegura haber pertenecido a la primera clase. Esta pequeña incoherencia se explica por el hecho de que, cuando salió el juego, la jerarquía de Soldado y los colores asociados a cada grado aún no estaban claramente definidos.

Zack es quien le dará a Aeris la idea de vender las flores en la ciudad de Midgar. También será él quien le regale la cinta rosa que lleva en el pelo.

La cicatriz que atraviesa la mejilla de Zack procede de su último combate contra Angeal.

Sefirot es zurdo. Lo sabemos gracias a una admiradora de su club de fans. Así es, los miembros de Soldado de primera clase más populares (Sefirot, Génesis y Angeal) tienen cada uno su propio club de fans. Con el tiempo, Zack también tendrá derecho al suyo.

Aeris le tiene un miedo visceral al cielo. Tiene la impresión de que va a aspirarla y, por eso, se siente bien en los bajos fondos, a la sombra de la placa gigante de Midgar.

En *Crisis Core*, una de las misiones de Zack consiste en fabricar un carrito de flores para Aeris. Para ello, tendrá que encontrar materiales y, para conseguir madera, va a ayudar a un carpintero a encontrar el nombre de su futuro bar: Zack le propone «El Séptimo Cielo». Al carpintero le encanta la idea, y además añade que próximamente va a contratar a una «atractiva camarera con largas piernas y buenos melones», «una chica explosiva». El carpintero incluso llega a precisar que tiene pensado construir una habitación secreta bajo el bar, ¡un escondite perfecto como base para un grupo anti-Shinra! Evidentemente, reconocemos las alusiones a Tifa y al futuro cuartel general de la Avalancha de Barret.

Podemos ver a Vincent Valentine en *Crisis Core*. Para ello, Zack debe recuperar una llave que tiene un enemigo y descubrir el ataúd oculto en los sótanos de la mansión de Nibelheim.

Durante todo *Crisis Core*, Génesis habla del «don de la diosa», mencionado en *Loveless*, la obra de teatro de la que siempre está citando fragmentos. Ese don se materializa al final del juego en Minerva, un personaje muy poderoso que encarna la voluntad de la Corriente Vital y contra el que se puede luchar en una misión

opcional del juego.

Durante los cuatro años en los que Zack estuvo retenido en la mansión de Shinra, Aeris nunca dejará de escribirle cartas. En total redactará ochenta y nueve, aunque Zack solamente podrá leer la última.

Después de los créditos finales de *Crisis Core*, podemos descubrir una cinemática que realiza la transición con *Final Fantasy VII*. El vídeo retoma parcialmente la escena de introducción del RPG para PlayStation.

Angeal es el primer dueño de la espada mortal, emblemática de *Final Fantasy VII*. Zack la heredará y a su vez se la legará a Cloud, justo antes de morir. Angeal adoraba su espada hasta tal punto que nunca la utilizaba para luchar por miedo a que se estropeara.

Durante un entrenamiento algo violento entre Angeal, Sefirot y Génesis, este último se hace daño. Aunque sea superficial, la herida no cicatriza. Al darse cuenta, Génesis empieza a hacerse preguntas, y es entonces cuando Hollander le narra el secreto de su nacimiento y su pasado de cobaya.

EL NUEVO MIEMBRO DE AVALANCHA

Un tren llega a Midgar. A bordo del mismo se encuentra Cloud Strife. Gracias a sus competencias, al joven no le resulta difícil alcanzar su objetivo, el reactor Mako nº 1. En cuanto coloca la bomba, una voz interior parece advertirle de algo, aunque Cloud no le presta demasiada atención. El antiguo soldado y el equipo de Avalancha se separan y se dan cita en la estación del Sector Ocho. La misión es todo un éxito.

De camino a la estación, Cloud conoce a una joven, una guapa vendedora de flores llamada Aeris. Cloud se ve obligado a cortar la conversación para volver a huir: varios guardias de Shinra tratan de detenerlo. Poco después, Cloud y el equipo de Avalancha se reúnen en El Séptimo Cielo. Marlene, la hija adoptiva de Barret (recogida tras la muerte de su amigo Dyne en Corel), ya está en el bar, contentísima de ver a su «padre». Tifa da la bienvenida a Cloud. Pese a su éxito de ese día, la conversación en seguida se vuelve tensa: Barret le reprocha a Cloud su egoísmo. Para él, el antiguo miembro de Soldado sólo es un mercenario, mucho más interesado por su afán de ganar dinero que por la perspectiva de salvar al Planeta. A Cloud no le importan sus palabras, después de todo, Barret tiene razón, solamente está ahí para recuperar su dinero y marcharse. Sin embargo, Tifa le ruega que siga con las misiones y ayude a Avalancha. Una vez más, la perspectiva de recibir una importante suma influirá en la decisión del soldado.

UNA NUEVA MISIÓN

El nuevo objetivo de Avalancha será el reactor Mako nº 5. El equipo va hasta allí en tren, que al igual que todo Midgar está extremadamente vigilado por el servicio de seguridad de Shinra. Barret, por supuesto, conoce muy bien ese tipo de dispositivo y, por eso, cuando llega el control de seguridad, le sorprende su desacostumbrada precocidad. Al equipo no le queda otra elección: deben avanzar a través de los vagones para escapar al bloqueo de seguridad y saltar del tren. ¡No importa! La infiltración se realizará andando, a través de los raíles.

Una vez más, el pequeño grupo de Avalancha llega a su objetivo sin encontrar demasiada resistencia. La misión vuelve a ser un éxito, aunque Cloud ha vuelto a sufrir una especie de crisis en el momento de colocar la bomba que iba a destruir el reactor. Durante ese corto lapso de tiempo, le han asaltado visiones de su pueblo natal, Nibelheim, y del incidente que se produjo allí uno años antes.

Durante la huida del grupo, Tifa, Barret y Cloud se ven atrapados en una emboscada. El presidente de la compañía los estaba esperando y, tras mostrarles todo su desprecio y antes de marcharse de allí, envía a uno de sus robots de seguridad para acabar con los terroristas de una vez por todas. El equipo se defiende, pero se produce una explosión y Cloud queda suspendido en el vacío. No puede aguantar mucho tiempo y acaba cayendo sobre los barrios pobres de Midgar. Se despierta en lo que parece ser una iglesia abandonada, donde lo recibe Aeris, la vendedora de flores con la que se cruzó unos días antes. Ella le explica que se encuentran en el corazón del Sector Cinco de la ciudad. Cuando Cloud parece reconocer a su bienhechora, su reflexión se ve interrumpida por la llegada del turco Reno, acompañado de numerosos guardias de Shinra. Cloud cree que va a tener que volver a huir para salvarse, pero ve con sorpresa que el objetivo de Reno en realidad es atrapar a Aeris. Ante el peligro, la joven le pide que acepte ser su guardaespaldas. El antiguo soldado de Shinra acepta y toma el control de la situación. Finalmente, juntos consiguen escapar de las garras de la compañía.

Cloud lleva a Aeris a su casa, donde la espera su madre Elmyra. Aeris ya está a salvo, pero no quiere que Cloud vuelva solo al Sector Siete puesto que, para llegar allí, tendrá que cruzar la sexta sección de la ciudad, conocida por sus peligros. Cloud no consigue que Aeris cambie de opinión, por lo que ambos salen de la casa en dirección al Séptimo Cielo.

Hacen una pequeña parada en lo que parece ser un antiguo parque infantil. Aeris

aprovecha para conversar y le cuenta a Cloud que su primer novio también era un miembro de Soldado de primera clase. Evidentemente, a Cloud no se le pasa por la cabeza que pueda tratarse de Zack. Aeris deja su frase a medias, pues un extraño carruaje tirado por chocobos pasa cerca de ellos y llama su atención. Cloud, que también ha visto el carro, vislumbra a Tifa en la ventana del carruaje. No entiende lo que su amiga está haciendo allí, así que no tarda en dejarse convencer por Aeris para seguir al vehículo. La pareja llega a uno de los peores antros de la ciudad, el Mercado Muro, donde los rufianes se codean con algunos habitantes desocupados, en una zona llena de tiendas. Cloud y Aeris se informan y se enteran de que han llevado a Tifa al «palacio», la mansión de un tal Don Corneo. Ese hombre en realidad es un mafioso que todos los días deja entrar en su casa a tres jovencitas para seleccionar a la que más le guste. Para poder entrar en la mansión, Cloud se ve obligado a vestirse de mujer.

Una vez dentro del palacio, Cloud y Aeris encuentran a Tifa, que se alegra y al mismo tiempo sorprende de ver allí a su amigo, sobre todo vestido de esa forma. Tifa les explica por qué está allí: Barret le sonsacó información a un hombre muy raro que estaba hablando mucho sobre Don Corneo y Avalancha, y Tifa decidió entrar en la casa para averiguar más. Al final, el trío se presenta ante el mafioso para engañarle. Don Corneo se asusta y lo reconoce todo: ayudó a Shinra a encontrar «al hombre con el brazo de pistola» y también le proporcionó la dirección exacta del cuartel general de Avalancha. Shinra, añade, ha previsto un ataque decisivo para acabar de una vez por todas con los terroristas. El plan es muy sencillo, han programado la destrucción del pilar del Sector Siete, el soporte que sostiene la placa que se encuentra sobre esa parte de la ciudad. Al tirar abajo el pilar, todo el sector será aplastado por la caída de ese techo de piedras y metal. Heidegger, el director del Departamento de Mantenimiento de la Seguridad Pública, es el responsable de la misión, que ha confiado a los Turcos. En el interior de Shinra, Reeve, el director del Departamento de Desarrollo Urbano, ha tratado de convencer al presidente de no llevar a cabo ese acto de barbarie. El alcalde de la ciudad también se opone a esa locura, pero hace mucho tiempo que sabe que su función es únicamente simbólica, no ejerce ningún poder real y se contenta con actuar como una marioneta destinada a satisfacer las ambiciones de Shinra.

Cuando por fin alcanzan la columna que sostiene el Sector Siete, Cloud, Tifa y Aeris se dan cuenta de que llegan tarde, pues el ataque ya ha comenzado. Barret trata de contener como puede a los asaltantes junto a los últimos miembros de Avalancha. Por desgracia, aquello es una masacre, Wedge sufre una caída mortal desde las escaleras que llevan al pilar. Tifa pide a Aeris que vaya al Séptimo Cielo a buscar a Marlene para ponerla a salvo. Por su parte, Cloud y Tifa suben para unirse a Barret y seguir luchando. El turco

Reno ya ha puesto en marcha la cuenta atrás de la bomba. Se sube a un helicóptero en el que se encuentra su superior, Tseng. Los Turcos además han atrapado a Aeris, a la que describen como «el último de los Ancianos». La bomba está a punto de estallar, y la única opción que les queda a Barret, Cloud y Tifa es escapar lo más rápido posible. Logran alcanzar la frontera del Sector Siete en el último momento, justo cuando la placa, antes sostenida por el pilar, se desploma sobre toda la sección. Mueren todos sus habitantes y los miembros que quedaban de Avalancha. Los tres supervivientes están destrozados, sobre todo porque se sienten responsables de haber incitado a Shinra a tomar esa decisión.

Los tres acuden a la casa de la madre de Aeris para asegurarse de que Marlene está allí, a salvo. Cloud aprovecha para pedir información a Elmyra sobre esos Ancianos que mencionó Tseng. La mujer le cuenta su historia: recogió a Aeris cuando todavía era una niña y ha cuidado de ella durante todos estos años. Su hija adoptiva es en realidad una Cetra, la última superviviente de su especie, que algunos llaman «los Ancianos». Por eso, posee extraños poderes que parecen interesar mucho a Shinra. Cloud decide ir a salvar a Aeris, y Barret insiste para ir con él. Barret siente que se lo debe, ya que ella se ocupó de Marlene y aceptó entregarse a Shinra sin oponer resistencia para no poner en peligro a la niña. Tifa, por su parte, se niega a quedarse esperándolos de brazos cruzados.

ASALTO AL CUARTEL GENERAL DE SHINRA

Delante del cuartel general de la compañía, Cloud, Barret y Tifa toman conciencia de la tarea que les espera, pero no se plantean echarse atrás y entran en la torre sin dudarlo un segundo. Deben luchar contra numerosos guardias, que no conseguirán detener su avance por los diferentes pisos del edificio. Cloud logra incluso espiar una reunión entre los mandamases de la compañía, donde se entera de la existencia del plan «Neo-Midgar» y de una «Tierra Prometida», aunque en ese momento no entiende a qué se refieren. Cloud también escucha al presidente de Shinra ordenar que las tarifas de la energía Mako se aumenten un quince por ciento (lo que agravará aún más el estado del Planeta). En ese momento, entra en la sala de reuniones el responsable del Departamento de Investigación, Hojo, que anuncia al presidente que Aeris, como espécimen, es «inferior» a su madre Ifalna. Cloud, Barret y Tifa deciden seguir a Hojo, pensando que éste los conducirá hasta la joven.

HACIA EL LABORATORIO DE HOJO

Efectivamente, Hojo se dirigía a su laboratorio. En ese lugar aterrador, un tanque llama la atención de Cloud. Al mirar a través del cristal de la puerta, descubre a un monstruo sin cabeza al que le han puesto el nombre de Jenova, una visión que parece perturbarle enormemente. Cuando llegan al lugar donde Aeris permanece retenida, el grupo observa cómo Hojo introduce en la celda a un «nuevo espécimen», un cuadrúpedo de pelaje rojo al que ha llamado Red XIII. Red XIII aprovecha la confusión para escapar y trata de atacar a Hojo, que huye. Han conseguido salvar a Aeris y Red XIII acepta unirse al grupo que ha contribuido a su liberación.

Lamentablemente, durante su huida, los infiltrados caen en una trampa preparada por Reno y Ruda en uno de los ascensores. El grupo es llevado ante el presidente de Shinra y después encarcelado. Al despertar tras su primera noche de detención, Cloud se da cuenta con sorpresa de que la puerta de la celda está abierta. Echa un vistazo al pasillo y descubre que todos los guardias están muertos. ¡Hay sangre por todas partes y los pasillos del edificio están llenos de monstruos! El grupo empieza a investigar y descubre que el tanque en el que se encontraba el espécimen Jenova está destrozado y vacío: ¡el monstruo sin cabeza ha desaparecido! Cloud y sus amigos siguen el rastro de manchas de sangre y llegan al despacho del presidente, al que descubren muerto, ¡empalado en lo que resulta ser la larga espada de Sefirot! ¿Cómo puede seguir con vida el antiguo miembro de Soldado? En ese momento, Palmer, uno de los altos cargos de Shinra, sale de su escondrijo, completamente histérico. Confirma haber visto a Sefirot con sus propios ojos. Este último habría incluso mascullado que deseaba impedir que Shinra se hiciera con la Tierra Prometida.

En realidad, Sefirot sí murió en Nibelheim. Ahora, es Jenova quien actúa, tras adoptar la apariencia y la voz del legendario soldado. Cuando Cloud entró en el laboratorio de Hojo, la criatura venida del espacio se dio cuenta de que éste había sido objeto de un experimento a partir de sus células. Jenova sabe que, gracias a eso, podrá manipular a Cloud a su antojo, por lo que ha ideado un plan para hacer que el joven cumpla lo que ella desea.

En ese momento, se escucha un estrépito ensordecedor. Un helicóptero acaba de aterrizar en el techo del cuartel general de Shinra. A bordo se encuentra Rufus, el hijo del presidente y hasta ahora vicepresidente de la empresa. No parece haberle afectado demasiado la muerte de su padre. Al contrario, para él constituye una excelente oportunidad para asumir la dirección de la compañía. Ante Cloud y su grupo, que ha ido a su encuentro, afirma que la política de su padre, consistente en «malgastar» dinero

para someter al pueblo, no era la adecuada: él tiene la intención de instaurar un nuevo régimen autoritario, basado en el terror para garantizar el control de la población.

Cloud pide a sus amigos que se marchen. Quiere enfrentarse a Rufus en solitario. El resto del grupo hace lo que les pide. El enfrentamiento no dura mucho, puesto que tras sólo unos golpes, Rufus huye a bordo del helicóptero. Antes de marcharse, le revela a Cloud que Sefirot también es un Anciano. Después, el joven mercenario se reúne con sus amigos. Tienen serios problemas, pues todo el edificio está rodeado por las fuerzas de Shinra. Tras encontrar varios vehículos, Cloud, Barret, Tifa, Aeris y Red XIII deciden huir por carretera. Encaramado a su moto Hardy-Daytona, Cloud abre la vía y logra forzar la barrera de soldados. Se inicia una persecución entre las fuerzas armadas de Shinra y el grupo dirigido por Cloud. Tras varios kilómetros de huida, parece que han conseguido dejar atrás al enemigo.

Cuando llegan a la periferia de Midgar, el grupo se para un momento para planear qué van a hacer a continuación. Lejos de separarse, van a decidir seguir juntos su periplo para alcanzar cada uno sus propios objetivos: mientras que el objetivo de Cloud es detener a Sefirot, Barret sigue pensando en salvar al Planeta liberándolo del yugo de Shinra, Aeris tratará de recopilar información sobre los Ancianos para entender mejor sus orígenes, Red XIII acepta acompañar a sus amigos hasta su ciudad natal, Cañón Cosmo, y Tifa, por último, quiere acompañar a Cloud en su viaje. Deciden su próximo destino, que será la población más cercana a Midgar, Kalm.

KALM, LA PRIMERA ESCALA

La pequeña aldea de Kalm será la primera eseala del grupo. La población de ese apacible pueblo parece estar a favor de Shinra. Los habitantes aceptan cierto grado de dominación ya que, a cambio, disfrutan de las comodidades y el bienestar que aporta la energía generada por los reactores Mako. Al llegar a Kalm, Cloud y sus amigos se dirigen a una posada para descansar. En lugar de aprovechar de esa breve pausa para relajarse y recuperar algo de fuerza después del agitado inicio del periplo, los demás piden a Cloud, designado como nuevo líder del grupo, detalles sobre su pasado común con Sefirot. El antiguo soldado de Shinra les narra su historia (que todavía entonces cree verdadera). En realidad, su memoria se ha vuelto muy confusa después de su huida de la mansión de Nibelheim. De hecho, cuando les cuenta a sus amigos su experiencia en Soldado, identifica su papel con el de Zack, el guerrero de primera clase que trabajaba con Sefirot. Esos trastornos de personalidad se deben a los experimentos que

realizó Hojo con él durante cuatro años. La terapia con rayos Mako y varias inyecciones de células de Jenova han afectado a su conciencia.

El equipo abandona la ciudad y se dirige hacia el Este, en la dirección en la que un habitante de Kalm dice haber visto a un hombre con un abrigo negro… Por el camino, se encuentran con tres miembros de los Turcos (Elena, Tseng y Ruda) y deciden seguirlos discretamente, ya que parece que ellos también están buscando a Sefirot. Durante su discusión, Elena comete el error de desvelarles información sobre su objetivo común y, gracias a esa torpeza, el grupo se entera de que Sefirot se dirige hacia el puerto de Junon.

Cloud y sus amigos parten en dirección a la costa. En el bosque, el equipo conocerá a Yuffie, una ninja muy especial. La primera impresión no es excesivamente positiva, pero pese a ello esta adolescente intrépida y descarada acabará uniéndose al grupo. Los demás no podrán evitar mantenerla vigilada, pues la joven ninja muestra cierta tendencia a robar el equipo de los demás.

NOTAS:

Kalm es el pueblo donde nacieron Vimont Valentín y Veld (*Before Crisis*).

Durante el primer encuentro con Yuffie, si el jugador contesta mal a las preguntas planteadas, no podrá conseguir que se una al grupo.

JUNON, EL PUERTO MILITAR

El equipo de Cloud sigue persiguiendo a Sefirot y llega a la base militar de Junon, perteneciente a Shinra. Su configuración es similar a la de Midgar, puesto que la ciudad se encuentra dividida en dos: por una parte, el puerto, situado en la parte alta de la ciudad, está reservado a los militares y habitantes ricos; la parte baja, sin acceso al sol, está ocupada por las clases pobres.

Al llegar a la ciudad baja, Cloud descubre una población abatida que vive en medio de los escombros y las aguas contaminadas. El equipo desea llegar a la base militar pero, sin autorización, es imposible tomar el ascensor, único acceso a la ciudad alta. El grupo retrocede y descubre en la playa que una joven y su delfín están siendo atacados por un monstruo. Tras ser salvada del triste destino que le esperaba, la joven decide ayudar a Cloud para agradecérselo, y le pide a su amigo el delfín que propulse al soldado hasta la torre de alta tensión que comunica con la base militar. Desde allí, nuestro héroe consigue abrirse camino hacia la base, en la que se infiltra disfrazándose

de soldado de Shinra.

Gracias al disfraz, recorre la ciudad y constata que está en plena ebullición, puesto que se va a celebrar un desfile militar de gran envergadura en honor al presidente Rufus, de visita en Junon y él también en busca de Sefirot. Corren rumores acerca de la presencia de un hombre vestido de negro en los alrededores, y algunos dicen que se han encontrado varios cuerpos de soldados en los callejones de la ciudad. Como tiene el aspecto de un miembro de Shinra, Cloud recibe una misión especial, escoltar al presidente Rufus hacia el puerto, hasta el barco que lo llevará al continente oeste. Mientras tanto, el resto del equipo ha aprovechado para introducirse también a bordo de la embarcación.

Ya en el buque, justo cuando el equipo se reúne, se activa una alarma. Al principio creen que han sido descubiertos, pero Cloud y sus amigos muy pronto entienden que la alerta es para señalar a otro intruso: Sefirot. El grupo se pone a buscarlo, y tardan muy poco en encontrarse frente a aquel que creen es el mítico soldado. Se inicia un combate. Nuestros héroes se enfrentan a un monstruo que Cloud reconoce, porque es el que vio en el laboratorio de Hojo en Midgar, es decir, Jenova. El joven deduce que es Sefirot quien ha liberado y llevado hasta allí a la criatura, sin entender aún su engaño. Tras varios intercambios de golpes, el monstruo es vencido y Sefirot vuelve a huir. Victorioso, el equipo ahora puede atracar en el continente, en Costa del Sol, una hermosa ciudad costera soleada y llena de vida donde el grupo decide descansar un poco. Mientras disfruta del sol en la playa,

Cloud escucha una conversación acerca de Sefirot: parece que, recientemente, alguien vio a un hombre con una capa negra salir del agua y dirigirse hacia el Gold Saucer, un inmenso parque de atracciones situado cerca de allí. El grupo pone fin a sus vacaciones improvisadas y prosigue su camino.

COREL DEL NORTE, LA CIUDAD DE BARRET

Para llegar al Gold Saucer, hay que subirse a un teleférico situado en el corazón de la ciudad de Corel. En realidad, más que una ciudad, ahora es más bien un barrio de chabolas donde todo está muy deteriorado. Barret procede de esa ciudad y, en cuanto llega, sus habitantes se le acercan y le reprochan el estado de la misma, además de acusarlo de ser el responsable de todo. Muy afectado por esas recriminaciones, Barret se siente culpable y se deshace en excusas. Soporta las vejaciones de los habitantes, una escena que parece surrealista cuando se conoce el carácter habitualmente iracundo

del personaje.

UNA HERIDA AÚN ABIERTA

Barret decide contar a sus amigos los hechos que todavía hoy le valen el odio de todo Corel. La llegada de Shinra cuatro años antes. La construcción del reactor y la oposición de su amigo Dyne. La famosa explosión y la empresa acusando al pueblo de Corel de albergar una facción rebelde hostil a la compañía. El envío de tropas a la ciudad. Los soldados disparando contra Barret y Dyne. La mano arrancada de Barret y la caída por el precipicio de su amigo. Desde entonces, no ha dejado de aferrarse a la esperanza que hicieron surgir las palabras del médico que lo operó para colocarle un arma en el lugar del brazo derecho: en solamente unos días, había sido el segundo en someterse a esa operación…

EL GOLD SAUCER

Al terminar su historia, Barret sigue sin poder tranquilizarse. Cuando llegan al Gold Saucer, no puede soportar la actitud de Tifa y Aeris, que quieren aprovechar la ocasión para divertirse en el parque de atracciones, por lo que se separa del grupo temporalmente. Cloud, por su parte, recorre el parque en busca de información. Cerca del recinto para las carreras de chocobos descubre una discusión entre varios soldados de Shinra, que afirman que Sefirot está cerca. Cuando regresa a reunirse con el grupo, se cruza con una extraña máquina, un gato montado en una especie de peluche gigante que dice llamarse Cait Sith. El robot también declara que es capaz de predecir el futuro. Aunque sus talentos sean algo discutibles, Cait Sith no deja elección a Cloud y se impone en el grupo, pues sostiene que puede predecir dónde se encuentra Sefirot.

Cloud y sus amigos siguen avanzando y, cuando se acercan a la atracción Battle Square ven a un soldado desmoronarse. Más allá, el suelo está repleto de cadáveres. No puede ser un acto de Sefirot, ya que todos han muerto por un disparo. Antes de morir, una mujer afirma que el asesino llevaba un arma implantada en el brazo. ¿Podría ser Barret? Justo en el momento en el que éste vuelve a unirse al grupo, aparece Dio, el administrador del Gold Saucer. Al ver la masacre y tras escuchar la declaración de la moribunda, piensa inmediatamente que Cloud y su grupo son los responsables. Por eso, los encarcela en la prisión del desierto de Corel, un lugar rodeado de arenas movedizas

que impiden cualquier evasión. El grupo se entera de que la única forma de salir de allí, con la autorización del director de la prisión, es ganando una carrera de chocobos.

UNA PRISIÓN EN MEDIO DEL DESIERTO

En la prisión, Barret decide aislarse, aunque el grupo trata de averiguar si está implicado en los hechos ocurridos en el Gold Saucer. En respuesta a sus preguntas, el gigante emite su teoría: cree que los asesinatos fueron cometidos por el segundo hombre al que le implantaron un arma en el brazo. Barret está convencido de que su amigo Dyne sigue vivo y sospecha que se esconde en la prisión. Quiere pedirle perdón por lo ocurrido cuatro años antes. No tardará en encontrar a su amigo. Como Barret, efectivamente, lleva un arma implantada en el brazo, en su caso en el izquierdo. Pese a que en realidad tenía la esperanza de que Dyne hubiese sobrevivido, a Barret le conmueve enormemente volver a ver a su antiguo compañero.

Éste parece seguir traumatizado por la muerte de sus seres queridos. Aunque su mujer Eleanor sí falleció en el incendio de Corel, ignora que su hija Marlene sobrevivió. Además, habla de una forma bastante incoherente, aunque confirma que es él quien ha perpetrado la matanza del Gold Saucer. Dyne considera a Barret el único responsable de los incidentes con Shinra. ¿No había repetido él hasta la saciedad que Corel no necesitaba a la compañía? Barret le pide perdón y trata de tranquilizarlo: Marlene está bien, pudo recogerla y se ha ocupado de ella. Al enterarse, Dyne parece volverse loco. Según sus propias palabras, eso quiere decir que su mujer Eleanor está sola en el paraíso, y que hay que llevarle a Marlene para que le haga compañía. Dyne declara que irá hasta Midgar para matar a su propia hija. Barret no puede más, a Dyne ya no le queda nada del amigo que conoció, y se inicia el combate. Vencido, Dyne parece recuperar la lucidez. Se da cuenta de que ha hecho demasiado mal para volver a ver a Marlene y ocuparse de ella. Le entrega a Barret un medallón que perteneció a su esposa y se suicida tirándose al vacío. Todo ha acabado. Barret puede cerrar ese terrible capítulo de su vida llorando la muerte de su amigo.

Tras el trágico episodio, Cloud y el resto del equipo vuelven a ver al organizador de las carreras de chocobos para abandonar la prisión. Cloud consigue negociar la liberación de todos sus amigos en caso de ganar la carrera. Tras la victoria, recibe una carta firmada por el administrador del Gold Saucer, quien no sólo ha aceptado liberarlos sino que además les regala un *buggy* para facilitar sus futuros desplazamientos. Termina su misiva informándole de que el hombre que busca ha sido visto recientemente cerca de Gongaga. El grupo, por lo tanto, vuelve a ponerse en

marcha.

GONGAGA Y SU REACTOR

Cerca de la aldea de Gongaga y visible desde la llanura, un reactor Mako destruido prueba la violencia de la explosión que se produjo tres años antes y que causó un gran número de víctimas. Ya en el pueblo, Cloud conoce a los padres de Zack Fair, que afirman no tener noticia alguna de su hijo desde hace muchos años, desde el momento en el que decidió alistarse en el ejército Soldado. Cloud ya no se acuerda de su antiguo compañero. Nuestros héroes también se cruzan con miembros de los Turcos que van tras Sefirot. La rapidez con la que han adelantado a su grupo les hace sospechar de la presencia de un espía en el equipo. El enfrentamiento es inevitable, pero no dura demasiado, pues Reno y Ruda rápidamente huyen del combate. Un poco más lejos, Cloud consigue espiar una conversación entre Tseng y Escarlata. Esta última está buscando una materia enorme destinada a terminar la construcción de un «arma definitiva», cuyo desarrollo se ha retrasado tras la desaparición de Hojo. Cuando el grupo vuelve a marcharse en pos de su objetivo, el *buggy* sufre una avería. Por suerte, la ciudad de Cañón Cosmo está cerca.

CAÑÓN COSMO, UN LUGAR DE SABIDURÍA

Cañón Cosmo es la ciudad natal de Red XIII, por lo que su llegada a la misma marca el final de su viaje. Al llegar, desvela su verdadero nombre: Nanaki. Dice ser el último representante de su especie. Aunque tenga cuarenta y ocho años, sólo es un adolescente, pues el periodo de crecimiento de su especie es mucho mayor que el de los humanos.

Desde su creación, la ciudad de Cañón Cosmo siempre ha atraído a personas fascinadas por el estudio de la vida del Planeta. Cañón Cosmo es una ciudad dedicada a las ciencias y a la ecología que ha albergado a las mentes más brillantes y más sabias. Desde pequeño, Red XIII sabía que la misión de los suyos era proteger la ciudad. De hecho, su madre perdió la vida luchando valientemente contra los invasores. En lo que se refiere a su padre, Seto, Red XIII lo considera un cobarde que abandonó a su familia.

El gran sabio de Cañón Cosmo se llama Bugenhagen. En otros tiempos, estuvo en contacto con el profesor Gast. Red XIII considera a ese patriarca de ciento treinta años como su abuelo. Barret aprovecha la ocasión para contar a sus amigos que se supone

que el grupo Avalancha fue fundado por un hombre que volvió de Cañón Cosmo fascinado por el estudio del Planeta desarrollado en la ciudad. Sin embargo, Bugenhagen es muy pesimista acerca del futuro. Posee el don de escuchar los lamentos del Planeta, por lo que sabe que sufre terriblemente y que su final está cerca. Por supuesto, la responsable de la situación es Shinra, que sigue extrayendo sin vergüenza la energía del Planeta. El anciano propone a Cloud y a su equipo enseñarles su máquina. Los lleva a un laboratorio cuyo aspecto recuerda más bien el de un planetario. Allí, les explica la naturaleza de la Corriente Vital. Cuando los hombres mueren, su cuerpo se descompone para regresar al Planeta, al igual que el alma. Además, todos los seres vivos participan en ese ciclo: cuando los espíritus que vagan por el Planeta se fusionan, forman una ola que recibe el nombre de Corriente Vital. Todo ello conforma la energía espiritual que hace posible la vida, al igual que el movimiento de los planetas. Los reactores de Shinra absorben esa energía espiritual, la comprimen y la transforman en energía Mako. Con el tiempo, eso acabará destruyendo el Planeta.

La misma noche de su llegada, el equipo se reúne en torno a una hoguera. Cuando escucha a Red XIII criticar a su padre, Bugenhagen decide que ha llegado el momento de decirle la verdad y lo conduce a un pasadizo subterráneo que lleva a una inhóspita cueva situada en las profundidades de Cañón Cosmo. La cueva está infestada de monstruos: son los espíritus vengativos de los Gi, una tribu que atacó la ciudad hace mucho tiempo. Sus espíritus no se apaciguaron y, por lo tanto, no pudieron volver a la Corriente Vital. Ese camino subterráneo, que permite acceder a Cañón Cosmo, habría sido el paso estratégico empleado por los Gi para destrozar la ciudad si un valiente guerrero no los hubiera detenido. Ese héroe se enfrentó solo a las sucesivas hordas de enemigos. La lucha fue muy cruenta y las flechas envenenadas que le lanzaban los Gi acabaron pudiendo con el valeroso combatiente y lo petrificaron, literalmente. Ese poderoso guerrero era Seto, el padre de Red XIII. De mutuo acuerdo, Bugenhagen y los padres de Red XIII habían decidido no revelar nunca la historia con el fin de que cayera en el olvido la existencia de ese subterráneo tan peligroso para el futuro de la ciudad. Red XIII entonces entiende que su padre no era el cobarde que él creía, y la estatua petrificada de Cañón Cosmo parece derramar una lágrima por su hijo.

Bugenhagen le pide a Red XIII que no se separe de Cloud y sus amigos. Él es demasiado viejo para ese tipo de expedición, pero es importante, le dice a su nieto adoptivo, luchar por la salvación del Planeta. Con el *buggy* reparado, el equipo está listo para dejar la ciudad.

REGRESO A NIBELHEIM

El grupo parte hacia Nibelheim, donde cuatro años antes todo cambió para siempre. Los acontecimientos que se produjeron en esa época siguen atormentando a Cloud. Pese al incendio que asoló la ciudad años antes, nuestros héroes encuentran un Nibelheim intacto. Todo ha sido reconstruido. Además, ningún habitante parece reconocer a Cloud, ni tampoco a Tifa, que nacieron y vivieron durante mucho tiempo en el pueblo, e incluso los tratan de mentirosos cuando mencionan el gran incendio. Por otra parte, insólitos autóctonos recorren las calles del pueblo. Ocultos tras sus capas negras, se expresan de manera extraña y hablan sin cesar de una «unión inminente». En una de las casas, Cloud descubre una nota redactada por Hojo: Shinra ha iniciado en el pueblo un programa especial. Con el fin de no atraer la atención sobre Nibelheim, todo el pueblo ha sido reconstruido exactamente como estaba y después poblado con empleados de la empresa. Los misteriosos personajes encapuchados son clones procedentes de los locos experimentos desarrollados en la mansión del pueblo bajo la dirección del científico, la misma mansión en la que Sefirot se enteró de la verdad sobre sus orígenes antes de quedar completamente trastornado.

Tras leer la nota, Cloud y sus amigos se dirigen a la mansión de Shinra pensando que allí encontrarán a la antigua gloria de Soldado. Una nota descubierta en la casa insinúa que alguien se ha encerrado en el sótano. Se trata de Vincent Valentine, a quien encontrarán después de una auténtica búsqueda del tesoro, y que afirma salir de un largo sueño. Aunque al principio parece poco dispuesto a precisar las razones de su encierro, se permite desvelar que pertenecía a los Turcos y que debe «expiar sus pecados». Se mostrará más locuaz tras escuchar el relato de las peripecias de Cloud y sus amigos. Vincent conoce a Sefirot. También habla de una tal Lucrecia, una hermosa mujer de la que se enamoró y que es la madre del guerrero de pelo plateado, aunque desde que descubrió sus orígenes él clame que Jenova es su madre. Recordemos que Lucrecia era la asistente del profesor Gast en el proyecto Jenova. Vincent considera que la abandonó y por eso quiere «expiar sus pecados». Totalmente decidido a vengarse de Hojo, acepta unirse al grupo.

El equipo sigue recorriendo el sótano de la mansión y por fin encuentra al que cree ser Sefirot. Este habla de una «unión» y le pregunta a Cloud si va a participar en ella. A continuación grita que Jenova va a convertirse en la Calamidad de los cielos, y después huye a toda velocidad hacia el monte Nibel. El grupo se lanza tras él, atraviesa la montaña y llega a Ciudad Cohete.

CIUDAD COHETE

Allí, Cloud descubre con sorpresa un viejo cohete en pleno centro de la ciudad. Debe hablar con el representante de Ciudad Cohete, al que llaman Capitán. Lo encontrarán muy nervioso, ya que el presidente Rufus está en camino y el Capitán evidentemente espera que decida volver a iniciar el programa espacial de Shinra, anulado unos años antes. Cloud y su equipo van a casa del Capitán. Una mujer llamada Shera les explica que el avión situado en el patio trasero también pertenece al Capitán y que, si el equipo desea tomarlo prestado, deben pedirle permiso a su dueño.

Cloud y sus amigos van al encuentro del Capitán, alias Cid, en el interior del cohete. Se niega categóricamente a prestarles el avión (el *Potrillo*), pero los invita a su casa a tomar café. Vive con Shera, aunque Cid le guarda cierto rencor por lo que ocurrió antes del vuelo nº 26, que debía convertirle en el primer hombre en viajar al espacio. Desde entonces, Shera sólo vive para satisfacer a aquel cuyos sueños destrozó, por lo que soporta todos sus ataques de mal humor.

De repente, irrumpe en la casa el director del Departamento de Desarrollo Espacial de Shinra, Palmer, para anunciar la llegada del presidente de la compañía. Sin embargo, al contrario de lo que hubiese querido Cid, Rufus no ha venido para reiniciar el programa espacial de Shinra. En realidad, sigue buscando a Sefirot y, al igual que Cloud y su equipo, ahora tiene que cruzar el océano para encontrarlo. Shera avisa a Cloud de que Palmer está intentando llevarse al *Potrillo*. Tras un breve combate, el grupo consigue escapar con Cid a bordo del avión, pero tan sólo unos minutos después del despegue, la avioneta se estrella en el mar a causa de los disparos recibidos. El equipo de Cloud utiliza como embarcación lo que queda del avión y logra alcanzar la costa. Cid decide unirse al grupo para encontrar a Rufus. Rufus partía en dirección al Templo de los Ancianos en busca de Sefirot, por lo que el grupo va a seguir esa pista. Por el camino, Cloud y sus amigos caen en una trampa tendida por los soldados de Shinra. Ante el estupor de sus amigos, Yuffie aprovecha la ocasión para robar todas las materias del grupo y escapar. Un viaje tan peligroso no puede realizarse sin equipamiento, por lo que para recuperar sus bienes el grupo se ve obligado a ir a la ciudad de Wutai, de donde es originaria la joven ladrona.

WUTAI

En la ciudad, el grupo se cruza con varios Turcos, pero no representan una amenaza, ya que están de vacaciones. Aun así, parece que Shinra está buscando a Don Corneo, el mismo que en Midgar causó algunos problemas a Cloud, Tifa y Aeris. La prioridad del equipo de todas formas es encontrar a Yuffie. Tras una larga búsqueda, Cloud consigue dar con la joven ninja, que sostiene que necesita las materias para prestar ayuda a su ciudad y después vuelve a escaparse. Cuando Cloud la encuentra, está atada y detenida por Don Corneo. No está sola: Elena, miembro de los Turcos, también se encuentra en esa incómoda situación. Reno y Ruda, que han acudido al lugar, aceptan trabajar con Cloud y su equipo para resolver su problema común. Una vez liberadas las dos cautivas, los Turcos se deshacen de Don Corneo. Shinra acaba de transmitirle a Reno la orden de capturar a Cloud, pero los Turcos, agradecidos, deciden dejar que el grupo se escape. Han salvado a Yuffie, que pide perdón a los demás por haberles robado las materias y les devuelve todo lo hurtado. El grupo puede seguir su camino en dirección al Templo de los Ancianos.

LA PIEDRA ANGULAR

En busca de pistas que les permitan localizar el Templo de los Ancianos, Cloud y su grupo se encuentran con un vendedor un poco especial que les dice que acaba de venderle a Dio una llave para acceder a un templo. Tras escuchar sus palabras, el equipo regresa inmediatamente al Gold Saucer para pedir al administrador que acepte prestarles la llave. Dio, falto de diversiones, acepta con una condición: Cloud deberá luchar en su arena. Por fortuna, ese favor sólo supondrá una formalidad para el antiguo soldado de Shinra. Al caer la noche, sin embargo, el equipo no puede abandonar el parque debido a una avería del teleférico. Pasan la noche en un hotel y Tifa aprovecha la ocasión para proponerle a Cloud que salga con ella. Durante su paseo, Cloud ve a Cait Sith actuando de forma sospechosa: ¡ha robado la piedra angular y trata de huir con ella! Cloud y Tifa persiguen al robot y ven cómo consigue lo que quería, es decir, entregarle la piedra angular a Tseng. La verdad sale a la luz: Cait Sith en realidad es un espía a sueldo de Shinra. Peor aún, su cuerpo de peluche únicamente es una tapadera controlada a distancia, y la persona que lo dirige se encuentra en Midgar. Cait Sith sin embargo quiere continuar la aventura con Cloud y sus amigos, pues se siente agradecido y admira al equipo. Evidentemente, Cloud se niega rotundamente a aceptara un traidor en el grupo. En ese momento, Cait Sith emite una grabación con la voz de Marlene. Cloud comprende que la protegida de Barret podría correr peligro si se niega, por lo

que acepta que Cait Sith continúe la aventura con ellos.

Nota:

Durante la noche que el equipo pasa en Gold Saucer, las atracciones son gratuitas. Tifa no es el único personaje que puede tener una cita con Cloud. Su acompañante dependerá de las respuestas que el jugador dé a las distintas preguntas planteadas durante la aventura. En realidad, Cloud podrá compartir un momento especial con Tifa o con Aeris, ¡e incluso con Barret o Yuffie!

EL TEMPLO DE LOS ANCIANOS

La aventura sigue su curso. Siguiendo los consejos de Cait Sith, el grupo de Cloud se dirige al Templo de los Ancianos. Por desgracia, Shinra ya está allí. A su llegada, Aeris tiene una sensación extraña, siente que el lugar es especial. A la entrada del templo, Cloud descubre a Tseng herido, a punto de desmayarse. Tseng explica, de una forma cada vez más confusa, que Sefirot no ha venido por la Tierra Prometida. Confía la piedra angular a Cloud y le dice que debe colocarla en el altar. Tras colocar la piedra, el grupo cae a un laberinto. Cloud atisba a un hombre de edad avanzada y se acerca a él. El viejo sabio resulta ser el espíritu de los Ancianos. A través de las fuentes de energía alimentadas por el alma de los Cetras, los ancestros de Aeris tratan de comunicarle un mensaje. Desde el laberinto, Cloud y sus amigos espían a un grupo de Turcos que buscan pistas sobre la Tierra Prometida analizando los diferentes frescos que adornan el templo. De repente, Sefirot irrumpe en el lugar. Sostiene que muy pronto formará un todo con el Planeta. Para llegar a ser aún más fuerte, debe fundirse en la Corriente Vital, donde se hará con todo el saber de los Cetras. Con el fin de aumentar la suma de todo ese conocimiento, también tiene previsto llevar a todos los habitantes a la Corriente Vital. En otras palabras, su intención es exterminar a la humanidad.

Conmocionado ante la escena, el grupo continúa explorando el lugar en busca de la sala de las pinturas murales. Allí encuentran a Sefirot. En medio de una palabrería sin pies ni cabeza, Sefirot afirma que si el Planeta está en peligro, si está herido, entonces reaccionará reuniendo la energía espiritual para cicatrizar su herida. Cuanto más profunda sea la herida, mayor será la energía acumulada. Por eso, Sefirot planea herir de gravedad al Planeta para después colocarse en el centro de la herida. AI fusionarse con la energía espiritual, renacerá, o al menos eso es lo que él cree, y dará lugar a una nueva forma de vida, un dios que reinará sobre todas las cosas. La forma con la que tiene previsto herir al Planeta se encuentra representada en el fresco. Se trata de la

magia de destrucción final: la materia negra, Meteorito.

Cuando Sefirot se marcha, Cloud empieza a presentar un comportamiento extraño, como si estuviera manipulado, y también habla de la materia negra. Sin embargo, recupera la cordura rápidamente. Esta vez, la influencia de Jenova sobre él habrá durado muy poco. Aeris le pregunta a la memoria colectiva de los Ancianos y entiende que esa materia negra es el propio templo. Para lograr que adquiera una forma que permita utilizarla, hay que resolver los enigmas asociados a la maqueta del templo que está frente a ellos. A medida que se resuelvan los enigmas, todo el edificio irá encogiéndose hasta convertirse en la materia. El problema que se plantea es el siguiente: si es imprescindible manipular la maqueta del templo para recuperar la materia negra, aquel que lo haga se condenará y morirá aplastado por el edificio. El objetivo de ese sistema de seguridad es proteger la materia y evitar que la saquen fuera del templo.

Cloud sabe perfectamente que Shinra no dudará un segundo en sacrificar a algunos de sus hombres para hacerse con la materia, por lo que no cabe duda de que no pueden dejarla allí. En ese momento interviene Cait Sith, que propone ser él quien se quede en el interior del templo. Después de todo, su cuerpo es artificial. El robot se sacrifica para conseguir realizar esa dura misión. Con un ruido ensordecedor, el templo se encoge hasta alcanzar un tamaño minúsculo y transformarse en una pequeña esfera. El resto del grupo, que ha logrado salir a tiempo, contempla el inmenso agujero donde hasta hace tan sólo unos instantes se erigía el templo. Cloud puede recuperar la materia negra, aunque por ahora Aeris no puede utilizarla, pues necesitaría una inmensa cantidad de energía espiritual para activarla.

En ese momento vuelve a aparecer Sefirot. Afirma que ha adquirido la sabiduría de la antigua civilización y asegura ser superior a los propios Ancianos, por su condición de «viajero de la Corriente Vital». Cloud no consigue impedir que Jenova vuelva a poseer su cuerpo y le entrega la materia negra a Sefirot, que desaparece, puesto que ya ha logrado su objetivo.

Cloud vuelve en sí con dificultad. Aunque es consciente de lo que ha hecho, sigue sin entender cuál es el mal que lo corroe. En cuanto recupera el sentido, vuelve a caer inconsciente. En sueños, ve a Aeris en medio de un bosque. La joven ha decidido ir sola a la Ciudad de los Ancianos para enfrentarse a Sefirot y así cumplir lo que ella considera su función como última representante de los Cetras. Cuando Cloud despierta, Tifa y Barret están junto a él. Comprende que lo que vio en sueños se produjo realmente: Aeris se ha marchado. Por lo tanto, el grupo se dirige hacia la Ciudad de los Ancianos.

Con la ayuda del *Potrillo*, el grupo viaja al continente norte. Tras cruzar el Bosque

Dormido, Cloud y sus amigos llegan a la Ciudad de los Ancianos. Evidentemente, no está habitada, pero sorprende por su belleza, que parece irreal. Cloud se adentra en la ciudad y llega a su centro: la Ciudad Olvidada. Ve a Aeris rezando en una especie de altar. Avanza en su dirección cuando, de repente, sufre una nueva crisis, durante la cual amenaza con atacar a su amiga. Todavía bajo la influencia de Jenova, Cloud levanta los ojos y ve cómo una silueta se abalanza sobre la joven. Con su larga espada, Sefirot atraviesa el cuerpo de Aeris de un lado a otro. Incluso con el cuerpo inerte de su amiga entre los brazos, Cloud no puede creer lo que ha ocurrido. Sefirot se extraña del dolor que su gesto ha provocado en su antiguo compañero de armas. Antes de marcharse, no duda en lanzarle una última frase asesina: «¡Sólo eres una marioneta!». Finalmente, como deseoso de dejar una última pista, declara que ya únicamente le queda atravesar los montes nevados para descubrir la Tierra prometida.

Un silencio de muerte reina en la Ciudad Olvidada, Cloud deja que el cuerpo sin vida de Aeris se deslice entre sus brazos. La joven, siempre tan enérgica, ahora está inerte y se hunde en el fondo del lago, donde descansará para siempre. Lo ocurrido supone demasiado para Cloud y, para él, el viaje termina ahí. La muerte de Aeris, además de afligir a todo el grupo (y a él, seguramente, más que a los demás), sobre todo le ha permitido ser consciente del poder que Sefirot ejerce sobre él. Faltó muy poco para que hiriera a su amiga, fallecida unos instantes después, por lo que se niega a seguir poniendo en peligro a sus compañeros. Afortunadamente, el resto del grupo está ahí para apoyarle en esos momentos tan difíciles, sobre todo Tifa, que lo exhorta a continuar la lucha, a impedir que Sefirot utilice la materia negra. Cloud sabe que no tiene elección. Debe retomar su viaje. El equipo emprende su camino hacia el Norte.

EL CRATER DEL NORTE

Al llegar a la cima del glaciar, Cloud y sus amigos descubren un gigantesco cráter. Se trata de la herida del Planeta, en cuyo centro se encuentra Sefirot, que espera aprovechar la concentración de energía espiritual para invocar a Meteorito. De repente, se escucha un ruido de motor. Rufus, Escarlata, Heiddeger y Hojo aparecen en *Viento Fuerte*, la aeronave de Shinra.

Imperturbable, Sefirot sigue mascullando las mismas frases incomprensibles. Es el fin, dice, y su cuerpo ya no tiene ninguna utilidad. Varias extrañas criaturas vestidas de negro rodean a Cloud, las mismas que había visto en Nibelheim. Todas murmuran lo mismo: «Unión». En ese momento, Cloud y sus amigos entienden que nunca han perseguido a Sefirot, sino a Jenova, que había adoptado la apariencia del mítico

soldado. El verdadero Sefirot murió en Nibelheim cuatro años antes, y su cuerpo ahora está allí, en el centro de la concentración de energía. Cloud recupera la materia negra y se la confía a un miembro de su equipo: sabe que las células de Jenova que se encuentran en su interior pueden jugarle una mala pasada. A continuación, se lanza hacia el centro del cráter para enfrentarse a su enemigo.

En ese momento, Jenova le provoca alucinaciones, y Cloud vuelve a verse en medio de los acontecimientos de Nibelheim, Salvo que, en esa nueva versión de los hechos, Cloud no representa el mismo papel: es Zack quien se encuentra en su lugar. Sefirot aparece de repente en un decorado en llamas, y afirma que Cloud sólo es un experimento fallido, creado y construido pieza a pieza por Hojo cuatro años antes, justo después del incendio de Nibelheim, una simple marioneta fabricada a partir de células de Jenova, del saber de Sefirot y de energía Mako. Según Sefirot, por lo tanto, Cloud solamente es un clon incompleto del hijo de Hojo y Lucrecia. Por supuesto, todo es mentira. La Calamidad de los cielos trata de desestabilizar a su adversario, y casi lo logra. Mientras Cloud sufre las alucinaciones provocadas por Jenova, Rufus, Escarlata y Hojo han conseguido llegar al centro del cráter, donde descansa el cuerpo del verdadero Sefirot, recluido en un cristal de materia pura.

Hojo también se ha creído las mentiras de Jenova y piensa que Cloud es uno de sus especímenes creados hace cuatro años. Además, gracias a la presencia de los clones, cree confirmada su teoría sobre la famosa «unión»: Hojo siempre ha creído que las numerosas células separadas del cuerpo de Jenova acabarían por volverse a unir. Según su teoría, todas las personas con ADN de la Calamidad de los cielos en su interior (las cobayas de los experimentos de Hojo) se verían atraídas hacia un mismo lugar para reconstituir el organismo de Jenova en su integralidad.

A esto hay que añadir la voluntad del propio Sefirot, el auténtico. Aunque esté cortado en dos y se encuentre encerrado en un cristal de energía espiritual desde su muerte en Nibelheim, sigue llamando a Cloud para que vaya hacia él, a través de la Corriente Vital. Ahora, la llamada de Sefirot, por una parte, y la unión de las partes de Jenova, por otra, concurren en ese instante preciso. Cloud se encuentra extremadamente trastornado. El control de Jenova sobre él es cada vez más fuerte. Pide que le devuelvan la materia negra y la introduce en el cristal de Sefirot para que éste pueda invocar a Meteorito. Desde el principio, Jenova sabía que no podría utilizar las materias, al ser una criatura ajena al Planeta. Por eso, su plan consistía en manipular a Cloud para que le entregara la materia negra directamente a Sefirot y que así el antiguo soldado provocara la destrucción del mundo. El suelo empieza a temblar.

Rufus sabe que ya no tiene nada que hacer allí y que sólo les queda huir. Pide a los demás miembros del equipo de Cloud que vengan con él, ya que quiere que le cuenten

lo que saben acerca de su líder, Jenova y los Cetras. En el momento en que Cloud entregó la materia negra a su enemigo, el Planeta reaccionó. Se sentía amenazado, por lo que invocó a las Armas, esas cinco criaturas gigantescas que hasta entonces dormían en el fondo del cráter. Cuando las Armas despiertan, la cueva se derrumba y Sefirot y Cloud caen a una falla. *Viento Fuerte* logra despegar en el último momento.

DESPERTAR EN JUNON

Tifa abre los ojos en Junon. La onda de choque provocada por el despertar de las Armas la había dejado inconsciente. Barret está junto a ella. Nadie sabe si Cloud se encuentra bien. En cuanto a Sefirot, desde que se le entregó la materia negra, un anillo de luz rodea el cráter del Norte. Su cuerpo todavía yace allí, protegido por esa extraña barrera luminosa. Meteorito ha sido invocado, por lo que la vida en la superficie del Planeta corre peligro. Por su parte, las Armas están causando daños considerables. Como su función es ayudar al Planeta amenazado eliminando a los seres vivos para generar toda la energía espiritual que éste pueda necesitar, las Armas atacan al azar. Rufus decide enfrentarse a ellas. También tiene previsto ejecutar a Barret y a Tifa acusándoles de invocar a Meteorito y, por lo tanto, de ser los responsables del apocalipsis que se abate sobre el mundo. Shinra no desea perder el apoyo del pueblo, enloquecido por el descubrimiento de la amenaza. Justo cuando va a tener lugar la ejecución de ambos prisioneros, suena la alarma. Se ha señalado la presencia de un Arma acercándose a Junon. Desde el puesto de mando, Rufus ordena que se haga fuego con el gigantesco cañón de la ciudad. El primer disparo falla su objetivo y el monstruo comienza a destruir una parte de las fortificaciones de la ciudad, pese al nutrido fuego de los soldados de Shinra. Sin embargo, el segundo cañonazo le da en plena cabeza. El Arma se hunde en el fondo del océano. Mientras tanto, Barret y Tifa consiguen escapar de su celda, en parte gracias a la ayuda que les presta el nuevo Cait Sith. El equipo se va al aeropuerto de la base, donde logra ampararse de *Viento Fuerte* y huir.

El principal objetivo del grupo es encontrar a Cloud. Si ha caído en el interior del cráter del Norte, es muy probable que ahora se encuentre a la deriva en la Corriente Vital. A veces, la Corriente Vital aflora en las fisuras del suelo, por lo que el grupo decide localizar esas brechas para encontrar a Cloud.

EN BUSCA DE MATERIA ENORME

Nuestros héroes llegan rápidamente a la aldea de Mideel. Allí, Tifa escucha rumores acerca de un joven recogido hace poco en la playa. Dicen que posee una espada impresionante y ojos de un extraño azul. Tifa se precipita hacia el hospital del pueblo, donde encuentra a su amigo. Sin embargo, Cloud parece muy trastornado: sentado en una silla de ruedas, se muestra incapaz de pronunciar la más mínima palabra y sus ojos se pierden en el vacío. Aun así, es un milagro que esté vivo, ya que ha sufrido una larga exposición a la energía espiritual. Aunque el futuro del Planeta esté en juego, la única preocupación de Tifa es Cloud, por lo que decide quedarse a su lado.

De regreso a *Viento Fuerte*, Cait Sith informa al resto del grupo de las intenciones de Shinra. Rufus ha declarado que sólo hay dos opciones para impedir la destrucción del mundo: o bien acabar directamente con el meteorito, o bien lograr cruzar la barrera del cráter del Norte para vencer a Sefirot y anular su invocación. Shinra opta por la primera opción. Sin embargo, para obtener una potencia de fuego suficiente, Heidegger ha dicho que necesita encontrar materia enorme. La de Nibelheim ya está en sus manos. Gracias a esta información, Cid, temporalmente a la cabeza del grupo, decide que deben recuperar la materia enorme de Corel y de Fuerte Cóndor antes que Shinra. Por desgracia, cuando llegan a Corel, el equipo se entera de que la materia enorme del lugar ya está en manos de la corporación. Cid y sus amigos deciden asaltar el tren que trasporta la tan codiciada materia hacia el cuartel general, y consiguen arrebatársela a Shinra. En Fuerte Cóndor, el grupo deberá hacer frente a una invasión de tropas llegadas para destruir el reactor local con el fin de llevarse la materia enorme. Después de muchas luchas, Cid logra tener la última palabra y es quien sale victorioso con la esfera de energía. Solamente les queda Junon, donde se utiliza ese tipo de materia para el funcionamiento del reactor submarino de Shinra. En ese momento, la aldea de Mideel sufre el ataque de un Arma. Durante la huida de Tifa y Cloud, el suelo se desmorona bajo sus pies y ambos caen a la Corriente Vital, donde pasarán varias horas.

LA CORRIENTE VITAL

Tifa y Cloud logran salir indemnes de la Corriente Vital, donde han vivido un intenso viaje espiritual que ha permitido al joven reconstruir en su mente confusa toda la verdad sobre su pasado. *Viento Fuerte* los recoge y Cloud puede por fin relatar a sus amigos la verdadera historia de su vida, ya que ahora se acuerda de todo, de su papel y del de Zack. Tras la narración, vuelve a tomar el mando, totalmente decidido a reparar el error que cometió al entregarle la materia negra a Sefirot. Próximo destino: Junon.

LA MATERIA ENORME DE JUNON

Allí, Cloud constata con estupor que el cañón de la ciudad ha desaparecido. ¡Se lo han llevado a Midgar! El equipo se introduce en la base submarina para llegar hasta el reactor. Los Turcos ya están extrayendo la materia enorme, que se transportará en un sumergible. El grupo roba otro aparato del mismo tipo y se lanza a perseguir al primero. Tras destruir el submarino de Shinra, Cloud solamente tendrá que recuperar la materia en el armazón del aparato.

SHINRA RESPONDE

Shinra está decidida a poner en marcha su último plan para destruir al meteorito. Su intención es colocar la materia enorme de Nibelheim en el cohete de Ciudad Cohete y a continuación lanzarlo para que se estrelle contra la amenaza celeste. Cloud y sus amigos quieren impedir que el plan se lleve a cabo, puesto que la materia enorme, una reserva de conocimientos y sabiduría, no puede destruirse bajo ningún concepto. Además, Cloud sabe que la necesitará para luchar contra Sefirot.

El grupo se introduce en el cohete y una vez a bordo, tras el inicio del despegue, solamente le queda la opción de evacuar la nave, puesto que el piloto automático impide a Cid hacerse con el control de los mandos y el cohete va a dirigirse hacia el meteorito, por lo que el impacto será inevitable. Al menos, la materia enorme ahora está en sus manos. El grupo se precipita hacia la cápsula de emergencia. Por el camino, Cid se encuentra con Shera. Ha explotado el tanque de oxígeno que ella creía defectuoso antes del vuelo que tendría que haber llevado al Capitán al espacio, lo que justifica *a posteriori* sus sospechas iniciales. Shera evacúa el cohete junto al resto del equipo y, finalmente, el cohete nº 26 se estrella contra el meteorito, sin causarle el más mínimo rasguño.

LOS GRITOS DEL PLANETA

De nuevo en tierra firme, el equipo de Cloud acude a Cañón Cosmo con el fin de obtener información acerca de los gritos del Planeta, que se escuchan cada vez más. En el laboratorio de Bugenhagen, todos tratan de acordarse de cuáles fueron los últimos

actos de Aeris para entender por qué afirmaba que era la única que podía detener a Meteorito. Para comprender mejor el sacrificio y las intenciones de la joven, Bugenhagen se lleva a Cloud al Templo de los Ancianos. Cloud decide dejar la materia enorme a salvo en el planetario del viejo sabio.

EL MENSAJE DE LOS ANCIANOS

En medio de las ruinas, Bugenhagen escucha la voz de los Ancianos: el Planeta debe afrontar la peor amenaza que ha sufrido nunca. Ha llegado la hora de que los humanos busquen a Sagrado, la magia blanca definitiva, la única que podrá enfrentarse a Meteorito, la última esperanza. Sin embargo, el mensaje de la voz que escucha Bugenhagen es categórico: para protegerse, el Planeta decidirá erradicar todo lo que es dañino para ella, por lo que es muy probable que, cuando se utilice Sagrado, también desaparezca la humanidad. Cloud comprende de inmediato que Aeris poseía esa materia blanca, y que su esfera debe estar en el fondo del lago donde la joven falleció. La materia cayó del altar y está allí, brillando con su color verde pálido. Eso quiere decir que Aeris había terminado su rezo en el momento de morir y que consiguió que el Planeta escuchara sus plegarias. Cloud también comprende que el poder de Sefirot está impidiendo actuar a Sagrado, por lo que deberán hacer todo lo que esté en sus manos para neutralizar la amenaza y perpetuar la herencia que le costó la vida a Aeris.

EL FIN DE SHINRA

El equipo de Cloud regresa a *Viento Fuerte*. Poco después de tomar altura, escuchan un terrible estruendo. Un Arma va hacia Midgar. El cañón de Junon ahora se encuentra en la megalópolis y, sin materia enorme, la única forma de que ese arma devastadora funcione es conectándola a una inmensa fuente de energía Mako. Los ocho reactores de Midgar, por tanto, van a servir de combustible para el cañón. El alto mando de Shinra se ha reunido en la metrópolis, con Rufus a la cabeza. El Arma se dirige a Midgar pero presiente la amenaza y de repente da media vuelta. Cuando el cañón dispara, toda la ciudad queda repentinamente sumida en la oscuridad. El Arma responde contra Midgar. El luego del cañón de Shinra alcanza su objetivo y atraviesa el Arma, pero su destino final no era ése, sino la barrera de energía que protege el cráter donde se encuentra Sefirot. La barrera también estalla en mil pedazos. Sin embargo, aunque Shinra haya

logrado vencer al Arma, no es capaz de detener su último contraataque, que alcanza de lleno la torre donde Rufus se había refugiado.

Cloud y sus amigos van a marcharse hacia el cráter del Norte para enfrentarse a Sefirot cuando Reeve, a través de Cait Sith, les dice que Hojo ha pirateado el ordenador que controla el cañón de Midgar y está a punto de suministrarle a Sefirot toda la energía Mako necesaria, incluso si el recalentamiento del cañón conllevará la destrucción de la ciudad. Se cree que Rufus ha muerto. Escarlata y Heidegger toman el mando y deciden detener a Reeve. Cloud y su equipo se apresuran para llegar a Midgar, puesto que son los únicos que pueden parar a Hojo.

Tras vencer a los nuevos dirigentes de Shinra, el grupo de Cloud logra encontrar al científico loco. Las células de Jenova que Hojo se inyectó de repente empiezan a dominar su cuerpo, que se transforma en un monstruo. Pese a ello, no sobrevivirá a los ataques del grupo. Finalmente, han muerto todos, tanto Hojo como el alto mando de Shinra.

Justo antes de su muerte, cuando están a punto de alcanzarlo en el puente del cañón de Mako, Hojo decide difundir su consciencia, sus conocimientos y su alma a través de las redes de todo el Planeta. Tras confirmar que la fusión entre Caos y un humano funcionaba, y a la vista del estado de Vincent como resultado de los experimentos de Lucrecia, la ambición a largo plazo de Hojo era fusionarse con Omega para formar un todo y viajar a través del espacio. Sin embargo, sólo un cuerpo lo suficientemente resistente podía contener el poder del Arma definitiva, y por eso Hojo había tratado de inyectarse células de Jenova, para fortalecer su cuerpo. El resultado había sido un auténtico desastre. Ahora, con su envoltorio carnal destruido, el Hojo «incorpóreo» espera su hora, con la consciencia atrapada en las redes del Planeta.

LA CUEVA DEL NORTE

La amenaza que representaba la corporación ya no existe, por lo que ahora la única preocupación de Cloud y sus amigos es Meteorito. Según Bugenhagen, el meteorito chocará con el Planeta en siete días. El grupo decide que cada uno pase con sus seres queridos el tiempo que queda. Barret se va para ver a Marlene y Cid va a buscar a Shera, pero Tifa sabe que Cloud es su única familia, por lo que pasarán juntos la noche anterior al fatídico combate. A la mañana siguiente, el equipo vuelve a reunirse, listo para luchar. Cloud motiva a sus tropas, todos tienen una buena razón para combatir. La suya: reconciliarse con su pasado. Su objetivo final a partir de ahora será liberar la voluntad de Aeris de las garras de Sefirot para que pueda alcanzar al Planeta e invocar

a Sagrado.

El equipo desciende a las profundidades del cráter del Norte, hasta alcanzar el centro del Planeta. Antes de encontrar a Sefirot, deben enfrentarse una última vez contra Jenova. Sefirot ha adoptado una forma similar a la de un dios, parece un ángel blanco, pero con una sola ala. Se libra una batalla encarnizada, larga, agotadora, pero termina con una lucha de igual a igual, que acaba ganando Cloud. El joven por fin ha conseguido superar a la persona que tanto admiraba en otros tiempos. ¡Ha vencido a Sefirot, el legendario soldado!

El cráter comienza a derrumbarse y el equipo huye a bordo de *Viento Fuerte*. El meteorito está cerca de la superficie del Planeta y, de hecho, ya ha empezado a destruir la ciudad de Midgar. Liberado de las cadenas de Sefirot, Sagrado puede ser invocado. La prodigiosa potencia de la magia blanca se opone a Meteorito. Sin embargo, la amenaza convocada por Sefirot parece ser más fuerte. En ese momento, el propio Planeta recurre a la Corriente Vital: un torrente se concentra y destruye al meteorito.

Notas

Durante la exploración del Planeta, pueden descubrirse los restos de un avión en el fondo del océano. Más tarde nos enteraremos de que el aeroplano, de tipo Gelnika, transportaba materias secretas y equipamiento destinados a acabar con Sefirot. Sin embargo, fue atacado por un Arma antes de lograr cumplir su misión. Podemos añadir que es muy probable que el nombre de ese avión proceda del de la ciudad de Guernica: el 26 de abril de 1937, en plena Guerra Civil española, la ciudad de Guernica fue destruida casi totalmente por un bombardeo de la legión Cóndor alemana. De hecho, el nombre oficial de la ciudad en euskera es Gernika-Lumo. Como muchos saben, Picasso dedicó uno de sus cuadros más célebres a ese bombardeo.

Durante el juego puede descubrirse una cueva, en cuyo interior Vincent encontrará a Lucrecia confinada dentro de un cristal. Pese a estar encerrada, podrá hablar con él.

Es muy importante señalar que el Sefirot que aparece en *Final Fantasy VII* es una metamorfosis de Jenova. Los únicos momentos en los que podremos ver al verdadero miembro de Soldado son el *flashback* de Nibelheim y el combate final. Durante todo el tiempo que pasan Cloud y su equipo persiguiendo a su fantasma (es decir, a Jenova), el cuerpo de Sefirot se encuentra encerrado en un cristal de materia en el cráter del Norte.

El periodo que pasan Cloud y Zack retenidos en la mansión Shinra varía de un juego a otro. Si bien en *Final Fantasy VII* entendemos que se trata de cinco años de ausencia, en *Crisis Core* se habla de cuatro años. Como ese último título es el más reciente, hemos optado por respetar esa información.

El epílogo de *Before Crisis* nos permite enterarnos de lo que están haciendo los Turcos cuando el meteorito está a punto de estrellarse sobre Midgar: corren de un lado a otro para evacuar la ciudad. Pese a su gran esfuerzo, las pérdidas humanas y materiales son muy importantes, ya que los fuertes terremotos provocados por el choque causan el derrumbe de muchos edificios, y un gran número de habitantes queda atrapado bajo los escombros. La capital se sume en el caos y se desencadena un incendio. Tseng, Elena, Ruda y Reno quedan atrapados entre los muros de llamas. Saben que, solos, jamás lograrán hacer frente a una catástrofe de esas dimensiones. En ese momento, escuchan una voz y ven aparecer, a contraluz de las llamas, a las siluetas de Veld y de los aspirantes a Turcos, que supuestamente habían muerto a causa de la explosión provocada por la muerte de Zirconiade. Avanzan hacia ellos y les ofrecen su ayuda. Tseng entonces asume el mando de una operación con el objetivo de evacuar lo más rápidamente posible a los ciudadanos de Midgar.

UN MUNDO EN PLENA RECONSTRUCCIÓN

Los años posteriores a la catástrofe del meteorito son extremadamente difíciles para la población. La todopoderosa Midgar prácticamente ha sido borrada del mapa. Las autoridades de la ciudad acaban derrumbándose. La separación entre pobres y ricos ya no tiene ningún sentido, ya que la desolación de la ciudad en ruinas ha puesto a todos los supervivientes al mismo nivel. Sólo la esperanza mantiene en pie a la población, la esperanza de una vida mejor. Aunque el dominio de Shinra en el mundo por fin haya terminado, Reeve, uno de los escasos dirigentes que han quedado con vida, decide reaccionar de inmediato para no sufrir la venganza de la población, oprimida durante demasiado tiempo por una compañía construida sobre cimientos de desdicha y miseria. Por eso, ve la luz la Organización para la regeneración mundial (la WRO, por sus siglas en inglés). La amenaza que representaba Sefirot ha desaparecido, pero el Planeta ha tenido que intervenir para sobrevivir. La humanidad no puede seguir viviendo con la actitud egoísta que ha mostrado hasta el momento. La población debe unirse y movilizarse, realizar un esfuerzo común para proteger y consolidar el mundo. Reeve

recibe importantes sumas de dinero de un misterioso donante que desea financiar la WRO. Según las propias palabras del fundador de la organización, ese donante es una persona extremadamente rica, que está en deuda con el Planeta. Participar en la reconstrucción del Planeta es para Rufus (porque él es el donante) un medio de redimirse compensando en parte el daño causado.

Tras reunirse con Marlene y explicar a Elmyra las circunstancias de la muerte de Aeris, Cloud, Tifa y Barret regresan a Midgar y se instalan a vivir en medio de los escombros. Poco a poco, la vida vuelve a seguir su curso. La población, pese a haber quedado muy afectada por la catástrofe, recupera las ganas de vivir y trabaja para recuperar una vida normal. Una noche, mientras está cocinando, Barret abre una vieja botella de vino de Corel. Aunque el ambiente, impregnado de pesadumbre, no se presta a festejar nada, Cloud, Tifa y él saborean la bebida con placer. Barret empieza incluso a beber demasiado, y el grupo se ríe a carcajadas. Al día siguiente, Barret propone a los demás abrir un bar: le gustaría transmitir a todos los clientes la alegría de vivir que sintió el día anterior. Tifa entiende las intenciones de su amigo, pero se muestra reticente, puesto que ese tipo de establecimiento le recordaría inevitablemente al Séptimo Cielo y la época de Avalancha, así como todos los inocentes asesinados por Shinra para poner fin a las actividades de la organización. Cloud acaba convenciéndola, diciéndole que al menos deberían intentarlo y que, si fuera demasiado doloroso, lo dejarían. Ocupados con las obras y los preparativos, ninguno se para a pensar en el nombre del bar. Finalmente será Marlene quien les pida que vuelvan a llamarlo El Séptimo Cielo, un nombre tristemente evocador para Tifa, que sigue sufriendo mucho al recordar el pasado. Sin embargo, la joven entiende que no va a poder borrar los malos recuerdos. Después de todo, en lugar de tratar de evitarlos, ¿no es mejor aprender a vivir con ellos? Cloud se convierte en el repartidor del bar, el encargado de traer los ingredientes para las comidas. Barret, por su parte, inicia un largo viaje, que probablemente también lo ayude a reconciliarse con sus demonios.

UNA LUCHA EN EL INTERIOR DE LA CORRIENTE VITAL

En el seno de la Corriente Vital, ni el alma de Sefirot ni la de Aeris se dejan llevar por el torrente del Planeta. Privadas de su cuerpo, ambas desempeñan un papel fundamental en lo ocurrido, incluso después de la muerte de sus respectivos propietarios.

Tras el combate contra Cloud, Sefirot fallece por segunda vez a manos del mismo hombre, por lo que conoce su destino: su alma se difundirá en la inmensidad de la energía espiritual del Planeta. Esta vez, sin embargo, se niega a aceptarlo. El ciclo

inalterable de la Corriente Vital es una regla instaurada por el Planeta. Aprobar su sistema y al mismo tiempo tratar de escapar al mismo sin éxito para él sería una derrota aún más dolorosa. Sabe que si concentrara su espíritu en un solo ser vivo de la superficie, podría seguir siendo una entidad independiente en el corazón de la Corriente Vital. Por supuesto, intentará utilizar a Cloud y concentrar su espíritu en él.

Por eso, al morir, Sefirot decide abandonar al Planeta sus recuerdos «insignificantes»: su vida en Soldado, sus amigos, sus combates… Toda esa parte de su memoria se funde en la energía espiritual de la Corriente Vital y, por lo tanto, contribuye a repeler a Meteorito. Sin embargo, el espíritu de Sefirot, su voluntad, continúa desplazándose por el Planeta. Siguiendo el flujo de la Corriente Vital, Sefirot va de ciudad en ciudad y de habitante en habitante. Cuando una persona entra en contacto con la Corriente Vital, Sefirot aprovecha la ocasión para influenciarla. Todos aquellos que caen bajo su yugo quedan marcados por los estigmas, unas marcas negras y dolorosas que firman la nueva adhesión de la víctima a Sefirot. Cloud también quedará marcado por esos estigmas y Sefirot sabe que nunca desaparecerán: mientras Cloud se acuerde de él, seguirá existiendo no sólo en la Corriente Vital, sino también entre los vivos. Incluso si su espíritu se ha dispersado, incluso si su memoria ya no se agita en torno al Planeta, Sefirot siempre podrá contar con Cloud, su consciencia y sus recuerdos, que un día lo devolverán a la vida.

Con el tiempo, Sefirot aumenta considerablemente el número de almas que consigue corromper. Ahora, planea contaminar la Corriente Vital llenándola con esos espíritus alterados, una vez fallecidas las personas afectadas (algo que, de hecho, ocurre relativamente rápido una vez que se infectan). La ambición de Sefirot esconde unas intenciones muy personales, puesto que lo que le importa por encima de todo es que Cloud sea consciente de sus maquinaciones, que sepa que es Sefirot quien está causando toda la oscuridad que se abate sobre el Planeta. Para ello, Sefirot necesita un cuerpo, esta vez real. Con el fin de obtener una apariencia humana, vuelve a recurrir a su «madre», ya que a partir de los restos del cuerpo de Jenova, podría volver a adoptar una forma corpórea.

Sin embargo, el intento de Sefirot de volver a nacer físicamente en el Planeta fracasa. No consigue recrear su imagen, por lo que decide reunir sus recuerdos y mezclarlos con otros, procedentes de la Corriente Vital. El fruto de esa maniobra será un joven pero, para ser aún más poderoso, Sefirot a continuación crea otras dos encarnaciones. Aunque esas tres entidades estén disociadas, al final materializan a una sola persona: Loz hereda la fuerza del soldado, Yazoo su apariencia, y Kadaj su crueldad. El único objetivo de los esbirros de Sefirot es encontrar los restos de su «madre». Con los restos de Jenova, Sefirot por fin podría volver a la vida con un

auténtico cuerpo de carne y hueso.

EL PODER DE UNA CETRA

Su naturaleza de Cetra le garantiza a Aeris seguir siendo una entidad autónoma en el interior de la Corriente Vital. Podría haberse fundido en la corriente del Planeta, pero la joven pensó que su misión no había terminado, puesto que muy pronto sintió en la energía espiritual la presencia de una voluntad malévola que luchaba por no integrarse en el Planeta. Esa consciencia, que le resulta familiar, solamente puede ser la de Sefirot. Su espíritu maligno se debate con extrema vehemencia, al mismo tiempo que trata de difundir su influencia en la superficie del Planeta. Aeris comprende que Sefirot tiene la intención de utilizar a la persona que estuvo más cerca de él para llevar a cabo su venganza. Sabe que Cloud será su objetivo.

Además, también se da cuenta de que un número cada vez mayor de espíritus se niega a fundirse con el Planeta. Pese a ser independientes de la de Sefirot, esas consciencias están habitadas, como la suya, por un odio profundo. De hecho, lo que modifica profundamente sus sentimientos con respecto al Planeta es la hostilidad de Sefirot, materializada en los estigmas negros que aparecen en su piel mientras las personas afectadas aún viven.

Aeris trata de atraer a los espíritus hacia ella para purificarlos y enviarlos a la Corriente Vital. Al curarlos, constata que los recuerdos de esas personas se ocultan bajo la animosidad de Sefirot, y que para liberarlos basta con romper el vínculo que los une a él. Si éste perdiera su contacto con los habitantes de la superficie, la nefasta emoción que hace surgir en ellos desaparecería en el mismo momento. Aeris descubre cómo hay que actuar, pero muy pronto se ve superada por el creciente número de espíritus infectados. Aunque acaba encontrando ayuda entre los fragmentos de consciencia de otros Cetras, eso no es suficiente. Cree que la mejor solución para resolver el problema es curar a los afectados directamente en la superficie del Planeta y, para ello, ¡necesitará a Cloud!

Aeris debe encontrar la forma de alertar a Cloud del peligro que amenaza al Planeta. Además, se ha enterado de que Sefirot está haciendo todo lo posible para volver a la superficie. Ha comprendido cuál es su plan y su forma de actuar, por lo que se pregunta si ella también podría enviar a la superficie encarnaciones de su propia persona. Sin embargo, esta solución no le conviene Aeris desea encontrar a Cloud y hablar directamente con él a través de la Corriente Vital.

Notas

Sasaki es el viejo artesano que fabricó la prótesis especial para el brazo derecho de Barret. Su primer intento, un simple gancho, resultó demasiado básico. A continuación hubo otros intentos, también poco originales: un brazo-pala, un brazo-martillo, etc. Como cabía esperar por su carácter, Barret nunca estaba contento. Sasaki tuvo en cuenta sus inquietudes y le confeccionó un adaptador, para que pudiera colocar el arma o la prótesis que quisiera. Tras la catástrofe del meteorito, Barret volvió a ver a Sasaki. Para él, los combates se habían terminado y, además, quería dejar de dar miedo a todo el que se cruzaba, por lo que deseaba cambiar la función de su brazo. El viejo artesano le construyó un brazo metálico capaz de cambiar de forma y adoptar múltiples funciones.

Tras el meteorito, Cid utilizó un antiguo material de perforación para extraer petróleo, una de las fuentes de energía consideradas inútiles tras el descubrimiento de la energía Mako. Barret se unirá a él en esa tarea y se marchará a buscar nuevos yacimientos en zonas de alto riesgo.

De regreso a Cañón Cosmo, Nanaki narró su aventura a todo el pueblo. También fue a recogerse junto a la estatua de su padre Seto para contarle los momentos de valentía que acababa de vivir. Nanaki deseaba dejar los combates atrás y volver a empezar. Respetando la última voluntad de su abuelo Bugenhagen, inició un viaje de observación por todo el mundo. Tras observar e impregnarse de los diferentes milagros de la vida, podría transmitírselos a las generaciones futuras.

UN PLANETA CONVALECIENTE

El Planeta logró vencer la amenaza del meteorito, y la vida siguió su curso. Construida sobre las ruinas de Midgar, la ciudad de Edge alberga una nueva familia: Cloud, Tifa, Marlene y varios huérfanos de la catástrofe ocurrida dos años antes viven en el nuevo Séptimo Cielo. Mientras que Tifa se ocupa del bar, Cloud ha creado una empresa de reparto llamada *Strife Delivery Service*. Sin embargo, el fantasma de Sefirot no tarda en volver a atormentar sus vidas. Cloud ha perdido la sonrisa, un mal desconocido lo corroe, como si debiera soportar en solitario todo el sufrimiento de una población herida. Su nuevo trabajo se convierte en una buena excusa para escapar, para alejarse cada vez, más de las personas que quiere, personas que le recuerdan su pasado y sus errores. Cloud llega incluso a aislarse de sus amigos para instalarse en la iglesia del Sector Cinco, un lugar que para él evidentemente evoca las desapariciones de Aeris y

Zack. Cloud ha cambiado, pero no es el único. Gran parte de la población presenta los mismos síntomas: un mal parecido a una infección, asociado con la aparición de manchas oscuras en el cuerpo, y mortal. Esa enfermedad desconocida ha sido bautizada con el nombre de *Geoestigma*, y nadie sospecha que es una consecuencia de las acciones de Sefirot. Sagrado, la magia de la materia blanca, pudo evitar con la ayuda de la Corriente Vital la colisión con el meteorito, pero en ese momento el Planeta también quedó contaminado por las células de Jenova. Pese a la desaparición de la Calamidad de los cielos, muchos son los que ya han sucumbido a causa del geoestigma. Tras un breve periodo de optimismo, típico cuando se vuelve a empezar, la desesperación empieza a extenderse por la ciudad, recién reconstruida y con dificultades desde el abandono del uso de la energía Mako. Un día, Cloud descubre en la iglesia del Sector Cinco a un niño enfermo de geoestigma que se ha desmayado. Lo lleva al Séptimo Cielo para confiárselo a Tifa y a Marlene. El niño, llamado Denzel, en seguida se hace un hueco en esa nueva familia. Tifa consigue devolverle la sonrisa a Denzel, pero es incapaz de consolar a Cloud, que se hunde cada vez más en el mutismo. Mientras tanto, en el fondo del cráter del Norte, la amenaza acecha, esperando el momento adecuado para abatirse sobre el Planeta.

UNA EXTRAÑA PETICIÓN

Mientras está realizando unas entregas, Cloud recibe una llamada telefónica. Un nuevo cliente solicita sus competencias. El hombre en cuestión no es otro que Rufus, el expresidente de Shinra. Milagrosamente, escapó al ataque del Arma contra Midgar, pero hoy sufre del geoestigma y está moviendo cielo y tierra para encontrar un remedio. En su búsqueda desesperada de un antídoto, Rufus ha enviado a su guardia personal al fondo del cráter del Norte (los antiguos Turcos, que siguen siéndole fieles) para encontrar la cabeza de Jenova. Reno y Ruda han logrado recuperar la cabeza y huir, pero Elena y Tseng han sido capturados por la banda de Kadaj, formada por las tres encarnaciones parciales de Sefirot. El trío persigue un único objetivo: encontrar a Jenova, a la que llaman «madre», con el fin de llevar a cabo la «Reunión». Nacidos a partir de la Corriente Viral, lo único que mueve a Kadaj, Loz y Yazoo es la voluntad de Sefirot.

Los tres hermanos están buscando a Rufus para recuperar la cabeza de Jenova. Por eso, el expresidente solicita la ayuda de Cloud, para que lo proteja de la banda de Kadaj. Cloud, al principio, se niega, puesto que, para él, la época de los combates ha

quedado atrás para siempre. Sin embargo, al enterarse de que Kadaj ha secuestrado a los huérfanos contaminados de la ciudad de Edge, la única opción que le quedará será volver a tomar las armas. El trío resulta capaz de «despertar» a las células de Jenova presentes en las víctimas del geoestigma, por lo que los niños infectados son fácilmente manipulables. Kadaj ataca a los allegados de Cloud, pues, aunque al principio las tres encarnaciones lo consideran un «hermano mayor» (ya que él también lleva en su sangre un poco de Jenova), también lo ven como un traidor a la causa. Los niños solamente son un pretexto para atraerlo hacia una trampa, una trampa en la que Cloud va a caer a pies juntillas, pero de la que conseguirá escapar con la ayuda de Vincent. Cloud decide seguir los consejos de su viejo amigo y acepta darse una nueva oportunidad para compensar lo que él considera sus grandes fracasos (las muertes de Zack y Aeris), es decir, hacer todo lo posible para impedir un nuevo drama.

EL ATAQUE DE EDGE

A Kadaj lo mueve el deseo irreprimible de encontrar a Jenova, pero no consigue recuperarla por sus propios medios. Aun así, la encarnación va a encontrar a Rufus. Consciente de que la empresa que dirigía es la culpable de que el mundo ahora se encuentre en un estado lamentable, al antiguo presidente le atormentan los remordimientos y busca una forma de expiar sus faltas. Se niega a comunicar a Kadaj la más mínima información. Harto del silencio de su interlocutor, Kadaj invoca al dragón Bahamut, que de repente aparece en pleno centro de Edge. Mientras Loz, y Yazoo dan a Reno y a Ruda muchos quebraderos de cabeza, el equipo de Cloud, de nuevo reunido al completo, se moviliza para destruir a la criatura. Vencen a Bahamut, pero la amenaza sigue ahí: Kadaj ha logrado ampararse de los restos de Jenova, que siempre estuvieron en manos de Rufus. Las tres encarnaciones se dan a la fuga en moto, seguidas muy de cerca por Cloud. Con el apoyo de los Turcos, Cloud consigue deshacerse de Loz y de Yazoo, pero Kadaj les da esquinazo y se refugia en la iglesia del Sector Cinco donde en otra época Aeris pasaba la mayor parte de su tiempo. Cada vez más afectado por los males que causa el geoestigma, Cloud ya no puede luchar. En ese momento, una fuente de agua surge del suelo —una intervención del Planeta pero también, y sobre todo, del espíritu de Aeris, que entra en escena para oponerse a Jenova y curar a Cloud—.

Al término de una encarnizada batalla, Kadaj va a fusionarse con las células de Jenova y proceder a la famosa «Reunión». De repente, en su lugar aparece Sefirot, y esta vez ha vuelto realmente. Ahora, su ambición es servirse del Planeta como una nave para recorrer el universo, al igual que Jenova miles de años antes, con el fin de

encontrar la Tierra Prometida e instalarse allí. Por supuesto, reinará sobre dicha tierra como un dios. Siempre habitado por un profundo odio contra el mundo, Sefirot empuña su espada y entabla un combate con el hombre que ya lo ha matado dos veces. Ante Sefirot, Cloud deja salir toda su rabia y por fin, después de tantos sacrificios, logra aceptar su papel. Una vez más, conseguirá vencer a su eterno adversario. Kadaj reaparece, agonizante. Expira ante Cloud, y es invitado por Aeris a unirse a la Corriente Vital. Cuando todos celebran la victoria, una bala de energía atraviesa el cuerpo de Cloud: Yazoo y Loz no habían muerto y, con su último hálito, logran herir de muerte a nuestro héroe. Sin embargo, la labor de Aeris todavía no ha terminado. Desde la Corriente Vital, devuelve la vida a Cloud, tras decretar que su hora aún no ha llegado. En la iglesia del Sector Cinco, todo el equipo contempla el despertar de Cloud. El héroe ya no está solo para llevar el peso de su pasado, por fin se sabe rodeado de una verdadera familia. Esbozando una sonrisa, demasiado tiempo reprimida, Cloud invita a los niños con geoestigma a bañarse en la fuente de agua. Denzel se cura, así como todos los demás infectados. Fuera de la iglesia, el Planeta prodiga al resto de la población contaminada una lluvia salvadora.

Notas

Elena y Tseng logran sobrevivir a las torturas que les inflige la banda de Kadaj. De hecho, son ellos los que salvan a Rufus de una caída mortal en la ciudad de Edge.

Al final de *Advent Children*, Cloud lleva a Denzel al lugar donde murió Zack. Sorprendentemente, allí donde Zack dio su último suspiro crecen flores, igual que en la iglesia del Sector Cinco. También se puede observar que la espada mortal ya no está clavada allí, sino que se conserva, como nueva, en la iglesia de Aeris. Simbólicamente, Aeris y Zack, los dos enamorados, descansan juntos.

Tras la catástrofe del meteorito, sabemos que Barret se ha marchado en busca de nuevas fuentes naturales de energía. La ironía consiste en que encuentra un yacimiento de petróleo y, muy contento con su descubrimiento, se imagina que el uso de dicha energía no tendrá ninguna consecuencia para el Planeta.

En el momento del episodio del meteorito, Denzel vivía con una señora que lo había recogido tras la muerte de sus padres. Esa mujer, Ruvis, también es la madre de Reeve. Podemos enterarnos de ese detalle en el cuento y el cortometraje de animación titulados *On the Way to a Smile: Episode Denzel*.

Durante el combate en el que se enfrenta con Cloud, Sefirot invoca a unas

cargadas nubes negras. Son la parte de la Corriente Vital formada por los espíritus de las víctimas del geoestigma. De la misma forma, los monstruos cuadrúpedos que invocan Kadaj y sus hermanos proceden de esa Corriente Vital contaminada, aunque Kadaj, Loz y Vazoo extraen de ella mucho menos poder que Sefirot.

En *Advent Children*, el estado de ánimo de Cloud se personifica a través de un lobo, que puede verse en numerosas secuencias y que, lógicamente, desaparece al final de la película. El lobo simboliza la culpabilidad y los remordimientos. La actitud de Cloud, que abandona a sus amigos para vivir en la más absoluta soledad, también nos recuerda la expresión «lobo solitario». Por último, el héroe además lleva un broche en forma de lobo en la ropa, y su moto se llama *Fenrir*, el lobo hijo de Loki en la mitología nórdica.

Kadaj y sus hermanos establecen su cuartel general en la Ciudad Olvidada. Resulta evidente que ese lugar no fue escogido por casualidad, puesto que Cloud evita acercarse a él desde la muerte de Aeris.

UNA NUEVA AMENAZA

Un año después de los acontecimientos anteriores, Vincent Valentine aún no se ha liberado de sus propios tormentos. Aunque la epopeya vivida junto a Cloud y sus amigos le ha permitido cambiar el destino del mundo, no puede evitar vivir dándole vueltas a su pasado, y el recuerdo de Lucrecia le sigue atormentando cada día. Se encuentra en Kalm, la pequeña ciudad cercana a Midgar, cuya población ha aumentado considerablemente tras la destrucción de la antigua megalópolis. La ciudad de Kalm ha recuperado la serenidad y, de hecho, esa noche se ha organizado un festival para celebrar los avances logrados en la reconstrucción del mundo emprendida a instancias de la WRO dirigida por Reeve.

La población está eufórica y la fiesta está en su mejor momento. De repente, se escucha una detonación y varios helicópteros aparecen en el cielo. De ellos bajan numerosos soldados que disparan contra todo lo que encuentran a su paso. Vincent agarra inmediatamente su arma, la pistola *Cerberus* que tan útil le ha sido en el pasado. Logra expulsar a los invasores, no sin antes constatar que se llevan a numerosos civiles. Después de la matanza, Reeve le revela a Vincent que ya se han producido varios secuestros del mismo tipo en diversas ciudades. Tras explicarle la situación, el antiguo miembro de Shinra le desvela la existencia de Deepground, la milicia secreta del que fue presidente de Shinra, cuyo programa decidió reiniciar después de que los Turcos,

pasaran a estar al servicio de Rufus, hacía ya muchos años. Ahora, han abandonado los escombros de Midgar y todos conocen su existencia.

Lo que Reeve y Vincent todavía no saben es que el culpable del regreso de Deepground es Hojo. Recordemos que a través de los experimentos llevados a cabo con Vincent, el científico loco se había enterado de la existencia de Caos, es decir que la tesis de Lucrecia sobre Caos y Omega, que hasta entonces le había parecido improbable, había pasado a ser totalmente verosímil. Con el fin de prepararse para acoger a Omega, Hojo había tratado de fortalecer su cuerpo inoculándose a sí mismo células de Jenova. La operación había resultado un desastre, y Hojo al final había sido eliminado por Cloud y su equipo. Poco antes de morir, sin embargo, el científico había logrado fragmentar su consciencia e introducirla en las redes, con la esperanza de renacer algún día. Ahora, han pasado tres años y, para Hojo, ha llegado el momento. La reconstrucción del mundo emprendida por la WRO ha conducido al restablecimiento de las redes, por lo que la consciencia de Hojo poco a poco se ha restaurado. Gracias a sus nuevas capacidades, Hojo también ha conseguido transferir su espíritu al cuerpo de Weiss, el jefe de los Tsviets (el cuerpo de élite de Deepground), que está en coma debido al virus liberado en su organismo tras su rebelión contra los Restrictores que dirigían Deepground. Hojo además logra establecer contacto telepático con el hermano de Weiss, Nero. Haciéndose pasar por Weiss, le implora que despierte a Omega, pues es su única forma de resucitar. Manipulado por Hojo, Nero, que cree tratar con su hermano, vuelve a formar el grupo y asume el mando de todas las unidades de Deepground. Desde el ataque del meteorito, los soldados genéticamente modificados de ese ejército, incluidos los Tsviets, viven prisioneros bajo tierra, atrapados bajo los escombros de Midgar. Nero inicia las operaciones necesarias para encontrar una salida al exterior y, como le ha indicado Hojo, tiene una misión muy clara: los Tsviets deben conseguir ampararse de la protomateria contenida en el cuerpo de Vincent Valentine para resucitar a Omega. Para Nero, ésa es la única forma de devolverle la vida a Weiss.

EL DESPERTAR DE DEEPGROUND

Poco después de socorrer a los habitantes de Kalm, Vincent se entera de que el cuartel general de la WRO está siendo atacado por Deepground. Una vez más, consigue reducir a sus adversarios, y a continuación viaja a Nibelheim con el fin de obtener más información sobre la tesis y las investigaciones llevadas a cabo por Lucrecia sobre Omega y Caos. Allí, recupera los archivos de la científica, pero debe enfrentarse a

Rosso, miembro de los Tsviets, que logra infligirle una profunda herida y extraer la protomateria del interior de su cuerpo. A partir de entonces, Vincent ya no ejerce ningún poder sobre Caos, y el demonio lo domina. Por fortuna, Yuffie interviene para ayudarle a huir.

Mientras tanto, Reeve utiliza a Cait Sith para saber más sobre Deepground. De esa forma, descubre la existencia del cuartel general de la organización, situado bajo Midgar, pero también la del reactor Mako nº 0. Muy pronto entiende por qué los Tsviets necesitan llevarse a tanta gente: el sacrificio de miles de vidas inocentes, de espíritus no contaminados por la acción de las células de Jenova, creará un fluido tan puro en la Corriente Vital que el Planeta, engañado por la artimaña, despertará a Omega en el reactor.

Cid va a buscar a Vincent y ambos embarcan a bordo de su aeronave *Shera*. La información traída por Cait Sith permite establecer un plan de ataque contra los sótanos de Midgar para luchar contra Deepground. Mientras Cloud, Barret, Tifa y los demás miembros del equipo que salvó al mundo tres años antes atacan los ocho reactores de la ciudad para ralentizar el despertar de Omega, Vincent deberá ocuparse de los Tsviets. Se da el asalto, y todas las fuerzas se lanzan a la batalla.

Vincent logra matar a dos Tsviets, y ahora puede contar con la ayuda de Shelke, la más joven del grupo de élite, que finalmente está de su lado. Shelke llevaba más de diez años privada de libre albedrío, puesto que estaba siendo manipulada a través de los experimentos realizados sobre ella. La situación le permite reencontrarse con su hermana Shalua, aliada de Vincent y Reeve, aunque no consigue impedir que ésta se sacrifique para que ella escape. Shelke, además, posee una capacidad idéntica a la que permitió a Hojo tomar posesión del cuerpo de Weiss. Esa capacidad, llamada exploración de red sináptica, le permite proyectar la imagen de una persona a partir de los datos que posee sobre ella. Entre otras cosas, permitirá a Vincent hablar con Lucrecia, aunque ésta lleve muerta varios años.

EL PLAN DE HOJO

Vincent por fin se introduce en el reactor cero, en el momento en que Nero asiste al despertar de Weiss. Nero, que piensa estar ante su hermano, se acerca sin desconfianza, pero Hojo se deshace de él atravesándole el cuerpo con el puño. A continuación, Hojo anuncia su regreso y desvela a Vincent su plan. Controla el cuerpo de Weiss, que por otra parte ahora forma un todo unitario con Omega. Weiss-Hojo empieza a absorber la Corriente Vital para cumplir la misión de Omega, pero Vincent logra oponérsele

invocando la potencia de Caos y conservando una forma humana, algo que es posible gracias a la proyección de Shelke con la forma de Lucrecia, que le permite controlarse.

En el momento en que Weiss-Hojo parece vencido, Nero regresa de las tinieblas (que puede manipular gracias a su poder). Exhorta a su hermano a dominar el espíritu que lo habita. Weiss está a punto de lograrlo ante la desesperación de Hojo, que ve cómo su consciencia desaparece. Entonces, Nero implora a Weiss que se una a él, y ambos desaparecen en la Corriente Vital. La protomateria cae en el reactor cero. Se libera una inmensa cantidad de Mako que conduce a la aparición de Omega. Con la ayuda de Shelke, Vincent consigue recuperar la protomateria. Con su forma de Caos, logra detener a Omega, debilitada por la destrucción de los otros ocho reactores de Shinra. Omega es derrotada, ella y Caos regresan al Planeta. Vincent y sus amigos, una vez más, han cumplido su misión.

Notas

El final secreto de *Dirge of Cerberus* está marcado por el regreso de Génesis, despertado por el Planeta. Génesis encuentra el cuerpo de Weiss. Recuerda a su «hermano» que todavía les queda mucho por hacer, y después se marcha volando.

La aeronave que pilota Cid en *Advent Children* y en *Dirge of Cerberus* se llama *Shera*, en homenaje a su mujer, que le salvó la vida el día del lanzamiento del cohete nº 26. En realidad, esa aeronave es una reliquia de una civilización olvidada, y nadie sabe cómo explotar plenamente su potencial.

Shalua Rui es una científica que aparece brevemente en *Before Crisis*. Busca a su hermana pequeña, Shelke, que Shinra secuestró hace unos años con el fin de convertirla en un nuevo miembro de Deepground. Shalua será uno de los personajes de *Dirge of Cerberus*, donde aparecerá como científica perteneciente a la Organización para la regeneración mundial fundada por Reeve. Entre tanto, perderá un ojo y un brazo.

Lucrecia es la madre de Sefirot, por lo que no es sorprendente que ambos posean un cabello similar. En la misma línea, en las primeras fases del desarrollo se preveía que Aeris y Sefirot fueran hermanos, y por eso ambos personajes tienen el mismo peinado.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO II
FINAL FANTASY VII



I. CREACIÓN

La séptima entrega de la serie *Final Fantasy* constituyó una auténtica revolución para la saga. En primer lugar, porque fue el primer episodio realizado en tres dimensiones y, en segundo, porque fue lanzado para la PlayStation de Sony (sus seis predecesores habían visto la luz en una máquina de Nintendo). Tal y como han reconocido sus creadores, el desarrollo de *Final Fantasy VII* supuso un verdadero desafío, en particular debido a la llegada de nuevos miembros para completar el equipo responsable del juego. El diseñador de personajes Tetsuya Nomura, el guionista Kazushige Nojima o el director artístico Yusuke Naora conocieron la consagración con este proyecto, que les permitió hacerse un lugar en el panteón de la serie mítica del RPG japonés, junto a Hironobu Sakaguchi y Yoshinori Kitase, ya perfectamente instalados. ¡El grado de motivación de todos ellos no podía ser mayor! De hecho, Nomura declaró que todos habían querido contribuir a conseguir que *FF VII* se convirtiera en el mejor *Final Fantasy* de todos los tiempos.

Nacido en 1962 en la prefectura de Ibaraki, cerca de Tokio, Hironobu Sakaguchi creció al mismo tiempo que los videojuegos, una circunstancia que le permitió entender todos sus engranajes y evolucionar con ese medio. Padre de la saga *Final Fantasy*, con el primer episodio de su creación le dio a Square la oportunidad de levantar cabeza tras un periodo sombrío. Sakaguchi, que ocupó el puesto de director para las cinco primeras entregas, ascendió a la función de productor a partir de *FF VI*. Tras presentar la idea de *Final Fantasy IX* y ocuparse de su producción, conoció el fracaso con *Final Fantasy: La fuerza interior*, una película que puso en grave peligro la salud financiera de Square Pictures. Sakaguchi asumió plenamente su fracaso y, en 2001, presentó su dimisión. Inmediatamente después fundó Mistwalker, para seguir haciendo lo que le gusta: crear juegos que cuenten una historia.

En 1994, tras lanzar *Final Fantasy VI* para la videoconsola Super Famicom, el equipo de desarrollo comenzó a trabajar en lo que iba a ser un nuevo episodio destinado a la consola de 16 bits de Nintendo. Durante las reuniones preliminares, empezaron a surgir ideas sobre los personajes. Sin embargo, otro proyecto, que se encontraba en una fase mucho más avanzada, interrumpió ese trabajo: con el fin de ayudar al desarrollo de *Chrono Trigger* (otro videojuego de rol, hoy en día legendario, de la Super Nintendo), el grupo que trabajaba en *Final Fantasy VII* dejó su proyecto a un lado. El equipo, simplemente, se disolvió.

Una vez sacado al mercado el ambicioso *Chrono Trigger*, el equipo volvió a formarse y el desarrollo se retomó de cero. Entre tanto, Nintendo había empezado a desvelar las características de su siguiente videoconsola, la Nintendo 64, que además de un soporte para cartuchos iba a integrar un reproductor de discos ópticos periférico, el 64DD (64 *disk drive*). En cualquier caso, ya no se planteaba desarrollar juegos para Super Nintendo, y el aumento de potencia anunciado con esa nueva máquina permitía entrever grandes cambios en el proceso de desarrollo. Hironobu Sakaguchi, responsable de los anteriores episodios de *Final Fantasy* y productor de *FF VII*, era un apasionado de la infografía, que descubrió a principios de los años noventa. Tenía la firme intención de incorporar al nuevo proyecto secuencias cinemáticas impresionantes gracias a la aportación tecnológica de los procesadores de Silicon Graphics.

Yoshinori Kitase había entrado a formar parte de Square como guionista de *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden* para Game Boy. Sakaguchi, que conocía su excelente trabajo y su seriedad, lo eligió como coguionista de *Final Fantasy* y, codirector de *Final Fantasy VI* y director de *Chrono Trigger*. Los éxitos se sucedieron uno tras otro, y Kitase siguió haciéndose un nombre al encargarse de la casi totalidad de los *Final Fantasy*, de los *Kingdom Hearts* y de la denominada *Compilation of Final Fantasy VII*. Cuando Sakaguchi comenzó a interesarse más por el cine que por los videojuegos, Kitase tomó el relevo como arquitecto de las grandes sagas de Square Enix.

Kitase cuenta que, en aquella época, descubrió *4D Sports Boxing*, un juego de boxeo en tres dimensiones lanzado para microordenadores en 1991, que proponía personajes poligonales. El juego le produjo tal conmoción que su visión del videojuego ya nunca volvió a ser la misma. Para él, la época de las dos dimensiones se había acabado para siempre. Por eso, parecía evidente que *FF VII* no tendría nada que ver con sus predecesores, al menos desde el punto de vista visual. Sin embargo, ¿cómo lograr pasar de un juego totalmente en dos dimensiones a un título que hiciera uso de la tercera dimensión? Sakaguchi ha explicado que su equipo necesitó más de un año para idear la forma adecuada de conseguir esa transición. Tras meses de trabajo, se optó por una solución: los escenarios se realizarían en dos dimensiones (en realidad, imágenes en 3D prerrenderizadas), mientras que los personajes estarían en tres dimensiones en tiempo real (es decir, exactamente lo contrario de lo decidido por el equipo de *Xenogears*).

A Yusuke Naora no le entusiasmaba la idea de trabajar en un juego en 3D. Naora había llegado a Square durante el desarrollo de *FF VI*, en el que había participado, pues Kitase le confió el diseño de la aldea de Zozo para aquel provecto. En aquella época estaba muy influenciado por el cómic francés, y decidió crear una ciudad con

tonos azulados y violetas, hasta tal punto que el resultado final resultó ser algo completamente diferente a todo lo que podía encontrarse en aquel momento en los RPG japoneses. Esa osadía sedujo a Kitase, puesto que su diseño de la aldea de Zozo presentaba un aspecto que consideraba muy occidental. Como Tetsuva Takahashi, el director artístico de *FF VI*, estaba trabajando en el proyecto *xenogears*, Sakaguchi le pidió a Naora que ocupara dicho puesto para *FF VII*. Kitase incluso exagera la historia, puesto que afirma que en aquella época los occidentales estaban trabajando en la realización de juegos en 3D y, por lo tanto, *FF VII*, también en 3D, iba a competir directamente con esos títulos. Si volvemos a pensar en el trabajo realizado por Naora para la aldea de Zozo, debemos reconocer que el estilo del artista se adaptaba perfectamente a ese proyecto, cuyo equipo ya sabía que iba a inaugurar un estilo visual más moderno. Naora, sin embargo, no entendía las intenciones de Sakaguchi y Kitase, ni lo que iba a aportar la tercera dimensión: ¿cómo conmoverse ante unos personajes más bien toscos cuando se conoce la calidad visual que pueden alcanzar los *sprites* en 2D? Aun así, cuando vio por primera vez a los personajes moviéndose por la pantalla, el director artístico recién nombrado cambió de opinión, y entendió que a partir de entonces podría expresar plenamente su talento.

El trabajo avanzaba, y comenzaron a realizarse numerosas pruebas con los equipos internos. En octubre de 1995, en la conferencia SIGGRAPH sobre gráficos por ordenador celebrada en Los Ángeles, Square presentó un primer vídeo de lo que podría ser el nuevo *Final Fantasy* a través de un combate en tres dimensiones con personajes de *FF VI*. Muy impresionante, contrastaba claramente con todo lo que había podido verse hasta el momento para Super Nintendo, en particular gracias a los movimientos de cámara extremadamente dinámicos realizados en pleno combate. La secuencia, que mostraba a Locke, Shadow y Terra enfrentándose a un golem de piedra, en realidad era una demo técnica bautizada por el equipo con el nombre de *Final Fantasy SGI Demo*, puesto que se ejecutaba en una estación de trabajo Silicon Graphics. Aunque su único objetivo era experimentar las diferentes tecnologías que utilizaría el próximo episodio de la saga, los medios de comunicación de inmediato mostraron un gran entusiasmo: desde aquel momento, parecía evidente que toda una comunidad estaba esperando la salida del futuro juego.

Sin embargo, Nintendo tardaba en revelar las características técnicas del periférico de su futura consola, el 64DD, y a falta de información fiable, Square debía conformarse con trabajar a partir de simples suposiciones. Nintendo se retrasaba cada vez más, por lo que Square finalmente tomó la decisión de llevar el proyecto a la PlayStation de Sony, la recién llegada en la guerra de las videoconsolas que entonces enfrentaba a SEGA y a Nintendo. El presidente y consejero delegado del grupo

Nintendo nunca se lo perdonará a Square, pues lo considerará una traición.

En cualquier caso, la PlayStation ofrecía perspectivas tecnológicas muy prometedoras. La máquina estaba equipada con un reproductor de CD-ROM, y el disco óptico proponía una capacidad de almacenamiento muy superior a la de los cartuchos de Nintendo: Sakaguchi lo vio como el soporte ideal para hacer realidad su sueño, donde el videojuego y el cine podrían por fin fusionarse. En aquella época, el único soporte que en este sentido ofrecía posibilidades satisfactorias era el CD-ROM, pues permitía incluir las distintas secuencias cinemáticas previstas. El reverso de la medalla sería, evidentemente, la frecuencia y la duración de los procesos de carga, que podían ser molestos para la inmersión y que, por lo tanto, había que camuflar de la mejor manera posible. La salida de este séptimo episodio iba a depender completamente de la gestión de ese problema. Se llevaron a cabo diferentes pruebas sobre la primera secuencia realizada para el juego, correspondiente al principio de la aventura, cuando Cloud y sus compañeros se bajan de un tren para ir al reactor Mako que tienen previsto hacer estallar. La alternancia entre secuencias de juego y cinemáticas se consideró satisfactoria, por lo que se decidió continuar en esa línea. Kitase se mostró muy interesado por esa aportación de las cinemáticas. De hecho, Sakaguchi lo había seleccionado como único realizador de *FF VII* por su pasión por el séptimo arte y porque había estudiado cine, además de haber realizado algunos cortometrajes. Al final, *FF VII* contendrá más de cuarenta minutos de escenas con imágenes generadas por ordenador, teniendo en cuenta que para crear solamente diez segundos de película se necesitaban dos semanas de trabajo.

CAMBIAR LOS CÓDIGOS

Una vez tomadas las principales decisiones técnicas, era necesario centrarse en el contenido artístico de *FF VII*. Desde el principio, Sakaguchi había previsto situar la acción del juego en Nueva York, en un futuro muy próximo. Era evidente que la idea de un universo de fantasía épica ya había quedado descartada, puesto que, además, *FF VI* ya había esbozado algunos cambios en ese sentido. Cuando se le dice que *FF VII* se alejó de los cánones fantásticos de la saga, Sakaguchi responde que la auténtica fantasía del proyecto fue reunir en una síntesis única y armónica todas las voluntades de las personas que contribuyeron a su realización. Añade que la aportación de elementos más modernos como las armas de fuego o las motos permitió intensificar la inmersión de los jugadores en ese universo tan especial. Por último, refuta la idea de que haya una auténtica contradicción entre «la espada y la magia» y esta nueva visión.

La propuesta de situar la acción en la ciudad de Nueva York finalmente se abandonó, pero el equipo se quedó con el concepto de una megalópolis futurista. Llamada provisionalmente «ciudad-reactores», la ciudad en la que comienza el juego conservó un aspecto absolutamente moderno, con sus rascacielos barridos por los focos. Esa «ciudad-reactores» después se convirtió en la «ciudad-Mako». Ni rastro de dragones gigantes ni de males antiguos: la idea de erigir como principal enemigo a una gigantesca compañía tentacular y maléfica surgió, según cuenta Kitase, del hastío que sentía el equipo con respecto a los malos tradicionales de los videojuegos de rol. En lo que se refiere al aspecto general de la ciudad (un círculo divido en varias secciones), se lo debemos a una sorprendente iluminación: ¡Naora encontró la inspiración en una *pizza* que se estaba comiendo!

LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Una de las razones por las que *FF VII* ha mareado tanto el imaginario de los jugadores que han probado el juego reside en sus personajes. Nomura cuenta que, en un principio, debía integrar el equipo de desarrollo de *xenogears*, pero que durante las discusiones mantenidas por Kitase y Takahashi (realizador de *xenogears*), Sakaguchi un día apareció y declaró que Nomura trabajaría en los *Final Fantasy*. *FF VII* sería el primer auténtico trabajo de Nomura como diseñador de personajes, sin contar su trabajo en los personajes de Setzer y Shadow de *FF VI*. Llegado a *Final Fantasy* para el desarrollo del quinto episodio con el fin de trabajar en el diseño de monstruos (tarea en la que también trabajará en *FF VI*), su único objetivo para *FF VII* era lograr algo aún mejor que los personajes extremadamente populares de *FF IV*.

Nomura decidió empezar a trabajar en un esbozo de su pareja de héroes incluso antes de que el guión estuviese terminado. Por lo tanto, comenzó a elaborar bosquejos de Cloud y Aeris, y posteriormente del personaje de Barret. En sus primeros esbozos, Cloud tenía el pelo castaño y liso, para marcar bien el contraste con el personaje de Sefirot, que tendría una larga cabellera plateada. Nomura le puso el pelo rubio y de punta más tarde, con el fin de afirmar su condición de héroe. Deseoso de crear un personaje de cuatro patas, Nomura diseñó a Red XIII (e incluso llegó a escoger su nombre) sin pensar que ese personaje podría plantear problemas tanto prácticos (¿cómo hacer para que subiera escaleras?) como de visualización (cuando el personaje se daba la vuelta, su cola o una parte de su cuerpo atravesaba los decorados). Por otra parte, Sakaguchi por primera vez delegó parte del trabajo, por lo que ofreció a los

diseñadores la oportunidad de participar en la elaboración del carácter de los protagonistas, una parte de la que anteriormente se había ocupado en solitario.

Los personajes de Vincent y Yuffie estuvieron a punto de desaparecer por falta de tiempo, pero, para evitar una decisión tan drástica, al final se decidió integrarlos como personajes ocultos. Fue Kitase en persona quien se encargó de realizar la secuencia durante la cual Vincent se une al equipo de Cloud en la mansión de Shinra situada en Nibelheim. Nojima, por su parte, se ocupó de escribir la historia entre el antiguo miembro de los Turcos y Lucrecia, y de crear un vínculo entre ambos personajes y la corporación. Las secuencias relativas a esa trama se integraron en el juego en las últimas etapas del desarrollo. En cuanto a Yuffie, Jun Akiyama, miembro del equipo de creación, le tenía tanto apego al personaje que multiplicó las secuencias que ponían en escena a la joven ninja de Wutai, llegando incluso a convertir su primer encuentro con Cloud en un combate con un desenlace indeterminado: en función de las respuestas aportadas por el jugador, Yuffie puede, por ejemplo, robarle y huir. Además de todos esos personajes, Nomura también realizó los bocetos de las diferentes invocaciones.

En lo que se refiere al jefe final del juego, Nomura explica que quería evitar a toda costa la aparición de un adversario salido de ninguna parte. Por eso, en el guión se planteó que Cloud y sus amigos pasaran todo su tiempo persiguiendo al mismo enemigo extremadamente poderoso, de principio a fin. Muy probablemente, esa circunstancia determinó la gran popularidad del personaje de Sefirot. Con el fin de convertir a ese enemigo en un personaje aún más misterioso y atrayente, Kitase reconoce que se inspiró en *Tiburón* de Steven Spielberg: durante las primeras horas de juego, el jugador solamente escucha rumores acerca del personaje y de su fuerza sobrehumana; a continuación, la muerte del presidente de Shinra ofrece uno de esos fragmentos que modelan la identidad del antagonista; sin embargo, el jugador solamente podrá ver su verdadero aspecto mucho más tarde.

UN GUION PARTICIPATIVO

Al igual que todo el proceso de desarrollo, el guión de *FF VII* se construyó por etapas, evolucionó muchas veces y fue el resultado de la suma del trabajo de un gran número de participantes. Como casi siempre, la chispa inicial surgió de Sakaguchi, que desde el principio estableció una trama: un grupo de rebeldes, perseguidos por un detective, desea destruir una megalópolis. A ese primer planteamiento después se le añadieron las contribuciones de los demás miembros del equipo. Nomura, por ejemplo, además de su trabajo de diseñador de personajes, presentó innumerables propuestas. Cada vez que

diseñaba un personaje, definía su personalidad y le asociaba una especie de guión. Desde el principio, sugirió que Cloud fuera un antiguo miembro de Soldado que perseguía a Sefirot. La búsqueda de la Tierra Prometida y la persecución de Sefirot constituyeron los puntos de partida de la historia. Nomura también deseaba que el héroe buscara su propia identidad puesto que, en su opinión, el simple propósito de salvar el mundo no presentaba demasiado interés. A continuación, todo pasaba a las manos de Kitase y Nojima, que integraban las ideas externas y se ocupaban de darle coherencia al conjunto.

Nojima es el guionista «oficial» de este episodio, en colaboración con Yoshinori Kitase. En la época en que el proyecto empezaba a plantearse, todavía ocupaba el puesto de realizador de *Bahamut Lagoon*, un juego de rol estratégico desarrollado por Square. Sakaguchi le propuso trabajar en *FF VII*, aunque dejó que se tomara unas vacaciones antes de implicarse en el nuevo proyecto. Cuando integró el equipo del juego, Nojima de inmediato quedó sorprendido por los métodos de trabajo empleados, poco habituales en un proyecto de tal envergadura. Parece que las discusiones sobre el juego no se limitaban a la sala de reuniones, sino que también continuaban por los pasillos o en las salas de fumadores. Son esas conversaciones informales las que determinaron el contenido del título.

Hoy, Nojima ya no trabaja para Square Enix. En octubre de 2003, montó su propia empresa, Stellavista. Ofrece sus servicios como autónomo y ha seguido colaborando con Square Enix. Por ejemplo, sigue controlando el trabajo relacionado con la *Compilation of FF VII*, y trabaja con Nomura en la serie *Kingdom Hearts*.

Mientras se elaboraba la historia, los desarrolladores responsables de cada sección del juego construían con bastante libertad sus diferentes partes: cinemáticas, acontecimientos, minijuegos, etc. Kitase recuerda que los *Final Fantasy* siempre se han creado de esa forma. Dicho de otra manera, los desarrolladores integran y unifican las diversas escenas en el guión, que se compone de algunos momentos clave (como el pasado tormentoso de Cloud o los hechos de Nibelheim). Nojima explica que algunos lugares, como el Gold Saucer (una especie de parque de atracciones donde el jugador puede disfrutar de incontables minijuegos), resultaron difíciles de integrar en el conjunto.

La escena preferida de Kitase es la escena en la que Tifa se introduce en la memoria de Cloud. Esa secuencia proporciona la oportunidad de disipar las dudas acerca de la relación entre Cloud y Sefirot y permite aclarar muchos elementos de la historia. De hecho, ¡Kitase solamente se enteró de que los recuerdos de Cloud en realidad eran de Zack en las etapas finales del desarrollo! En el guión inicial, ¡Zack simplemente no existía! Nojima creó ese personaje que después llegará a ser muy

popular entre los jugadores únicamente para resolver el misterio de la relación entre Cloud y Sefirot. No obstante, siempre le rondó la idea de «mezclar» dos personajes, Cloud y el primer amor de Aeris, aunque, según cuenta, el personaje que en un primer momento debía cumplir esa función era Sefirot, cuya historia debía superponerse con la de Cloud. Nomura recuerda que tuvo que dibujar al personaje de Zack prácticamente al final del desarrollo y que ni siquiera le dio tiempo de colorearlo, por lo que se vio obligado a dejar su boceto en blanco y negro.

LA MUERTE DE AERIS

Una de las secuencias más conocidas de *FF VII* es, evidentemente, la muerte de Aeris. Pese a que en el pasado ya había ocurrido que muriera un personaje de *Final Fantasy* (recordemos, por ejemplo, a Galuf en *FF V* o a Tellah en *FF IV*), el objetivo de los desarrolladores en esta séptima entrega era distinto. Kitase ha explicado que lo que buscaba era que los jugadores quedaran realmente conmocionados y sintieran todo el peso de la pérdida de Aeris. Por eso, el fallecimiento de la joven no debía producirse al final de un combate en el que ella hubiese agotado todas sus fuerzas en la batalla, en un último acto de valentía. No, como suele ocurrir en la vida real, el hecho tenía que ser trágico, producirse de forma inesperada y, sobre todo, ser irrevocable. Al igual que Cloud, Kitase deseaba que ese drama le quitara al jugador las ganas de seguir jugando, que estuviera a punto de dejarlo todo antes de recuperarse. Además, decidió ocuparse personalmente de la escena.

Nomura explica que, en un principio, Aeris era el único personaje femenino del grupo. Un domingo por la tarde, llamó por teléfono a Kitase para proponerle matar a Aeris e incluir a Tifa en la historia. Era necesario crear un contraste importante entre ambos personajes, tanto en lo que se refiere a su apariencia como en términos de personalidad.

Nojima recuerda esa época con nostalgia. Añora los tiempos de *FF VII*, donde el guión podía evolucionar al ritmo de las conversaciones y de las ideas repentinas. Considera que esa forma tan familiar de trabajar era muy positiva. Hoy, debido a la grabación de los diálogos, el guión debe terminarse con mucha antelación y no puede sufrir modificación alguna.

UNA SUMA DE TALENTOS

El desarrollo de un título tan ambicioso como *FF VII* finalmente parece casi artesanal. Lejos de los procesos ultrajerarquizados, denota sobre todo una auténtica cohesión de grupo y un trabajo en equipo perfectamente orquestado, pese a la cantidad de efectivos implicados: *FF VI* había necesitado un equipo de cuarenta personas, y *FF VII* requirió el triple. Nomura recuerda que el título integró puntos de vista e ideas de todos esos empleados, y que se trataba de la forma habitual de trabajar para crear un *Final Fantasy*. Un producto de esa calidad, añade Nomura, no puede ser obra de una sola persona. Finalmente, para Sakaguchi, se trata incluso de la forma de hacer las cosas en Squaresoft, donde cada empleado ante todo debe llevar su talento hasta lo más alto, y donde es la suma de esos talentos lo que le da vida al juego. «Por supuesto —declara— hay una historia y unas ideas básicas, pero esos elementos sólo forman la parte dedicada al esqueleto. Las entrañas son las diversas ideas de los empleados que se integran en el juego. Creo que este título amplía la libertad de todos los jugadores, por la forma en que van a entenderlo».

Finalmente, el juego sale el 31 de enero de 1997 (y el 17 noviembre del mismo año en Europa). Se venderán cerca de diez millones de copias y popularizará en Occidente el género del videojuego de rol japonés (más conocido como JRPG).

Aunque fue una revelación para nosotros, jugadores occidentales prácticamente novatos en la cultura del JRPG, *Final Fantasy VII* se inscribe, por su *gameplay*, en la línea de los videojuegos de rol clásicos. Heredero directo de los seis episodios anteriores, *FF VII* retoma una construcción esencial clásica en tres fases: exploración de una ciudad; entrada a una fortaleza; combate contra un antagonista —y así sucesivamente, durante toda la aventura—. Fuera de las poblaciones, la evolución en el juego se realiza a través de las peregrinaciones por el mapa del mundo, y es en ese mapa donde los enfrentamientos se producirán de forma aleatoria. Presente en la saga desde el cuarto episodio, el sistema ATB (*Active Time Battle*) marca el ritmo de todos los combates por turnos de *Final Fantasy VII*. Sin embargo, la gestión de las magias se rige por un nuevo sistema de materias, profundo e innovador, que trataremos más en detalle en un capítulo dedicado a los sistemas de juego.

LA VERSIÓN INTERNACIONAL DE FINAL FANTASY VII

Harán falta diez meses para que *Final Fantasy VII* cruce mares y océanos y por fin nos llegue en una versión PAL, dos meses después de su lanzamiento en Estados Unidos. Durante ese periodo, los equipos de Square le añadieron algunos complementos al

juego para hacerse perdonar por los jugadores. Nada demasiado trascendente, aunque se añadieron dos Armas (Esmeralda y Rubí) y varias secuencias de cierta importancia. Una de ellas permite descubrir la huida de Zack y Cloud después de escapar del laboratorio de Hojo en Nibelheim, por lo que aporta una aclaración al guión que se agradece. El público nipón no pudo disfrutar de esos complementos, por lo que menos de un mes después del lanzamiento de la versión norteamericana, el 7 de octubre de 1997, se editará en Japón una nueva versión con el subtítulo *Internacional*, que incluirá un cuarto CD complementario, una especie de enciclopedia interactiva sobre el universo del juego. El éxito fue tal que Square volverá a sacar ese tipo de versión para cada episodio de la saga, e incluso ampliará esa práctica a otras series como *Kingdom Hearts* o *Dissidia*. En 1998, también vio la luz una versión para PC, editada por Eidos.

LAS IDEAS NO UTILIZADAS EN LA VERSIÓN FINAL

En la «fortaleza submarina» había que utilizar la materia Respiración acuática, ya que en caso contrario los personajes se ahogaban. Esa materia y esa fortaleza finalmente se retiraron del juego. Encontramos una materia similar en la versión *Internacional* (y, por lo tanto, también en la europea), denominada Subacuática, aunque únicamente permite ampliar el tiempo de combate contra el Arma Esmeralda.

En un principio, iba a existir una invocación que hiciera intervenir a un golem, como en *FF VI*. Sin embargo, la memoria utilizada durante los combates no permitió al equipo de desarrollo integrar esta posibilidad. Finalmente, hicieron aparecer el golem como un simple monstruo.

En un primer momento, se había previsto basar el minijuego del submarino en un juego de tablero, en el que debían encontrarse los aparatos enemigos con ayuda de un radar. Como el concepto no parecía seducir a los jugadores, se decidió transformarlo en una especie de *shooter* con un nivel de dificultad no demasiado elevado, para no frustrar a los jugadores que simplemente quisieran probarlo.

En la época en la que todavía estaba previsto que *FF VII* saliera para Nintendo 64, una función iba a permitir utilizar la palanca analógica del mando como un radar, para poder desplazar la cámara a través de las fortalezas y anticipar lo que iba a encontrarse.

Motomu Toriyama, que trabajó en *FF VII* y posteriormente ha sido realizador de *FF X-2* o *FF XIII*, siempre trataba de insuflar un toque de humor al juego. Kitase ha declarado que esta tendencia lo obligó a pedirle que repitiera algunas secuencias varias

veces. Por ejemplo, cuando jugamos con Cloud, los demás personajes «salen» de Cloud para volverse a «fusionar» con él al final del diálogo. Parece que Toriyama quiso crear una parodia con Biggs, Wedge y Jessie, los miembros de Avalancha. En una parte eliminada, dichos personajes gritaban «¡Fusionémonos nosotros también!» y después intentaban fundirse en una sola persona. Tras golpearse unos contra otros, debían concluir: «No estamos lo suficientemente entrenados».

También se eliminó otra escena, escrita por Masoto Kato (guionista «invitado», que ya había trabajado en *Chrono Trigger*), Para la noche que precede al combate final, que Cloud y Tifa pasan juntos, se le había ocurrido hacer que primero saliera Cloud del rancho de chocobos, seguido de Tifa un poco más tarde, que saldría mirando a un lado y a otro para asegurarse de que nadie la observaba. Esa secuencia claramente incitaba a pensar que algo había ocurrido entre Cloud y Tifa durante la noche, pero Kitase se negó a conservarla en la versión final.

Yuffie y Vincent no aparecen en la cinemática final. Sin embargo, inicialmente se había previsto incluirlos, y una parte de la escena con esa idea ya se había realizado. No obstante, puesto que era posible terminar el juego sin ninguno de los dos personajes en el equipo, hubiese sido necesario realizar cuatro cinemáticas distintas, lo que habría aumentado los tiempos de carga. Por eso, la idea se abandonó.

ANÉCDOTAS

En *FF VII*, si el jugador pulsa el botón *Select*, aparece un cursor para destacar al personaje y las diferentes vías que puede tomar. La idea es del propio Naora, que ya había querido implementarla en *FF VI*, pues le parecía que era una forma de impedir que los jugadores se agobiaran demasiado.

Los nombres de las formas alternativas de las invocaciones Bahamut se inspiran en los de los aviones japoneses de la Segunda Guerra Mundial: Reishiki, en japonés (Zero en Occidente), y Kai (para nosotros, Neo).

Uno de los enemigos previstos en las fases preliminares de trabajo de *FF VII* iba a ser una bruja. Dicha bruja, llamada Edea, se reutilizará para *FF VIII*.

El casco de Jenova lleva una inscripción, que varía en función del juego. En el original, puede leerse: «*Jenova, made in Hong Kong, all rights reserved 1996, square company limited*», mientras que en *Advernt Children* y *Last Order* podemos leer la fecha en que fue descubierta y la fecha en que fue encerrada.

II. ANÁLISIS

UNOS ELEMENTOS BÁSICOS MÁS DESARROLLADOS

Fuera de las ciudades y aldeas, cuando en una fortaleza o en el mapa del mundo el equipo de Cloud se cruza con un adversario, la pantalla primero se fija y a continuación la escena se modifica para ofrecer una nueva perspectiva. Siguiendo la gran tradición de los *Final Fantasy*, los combates de este séptimo episodio se organizan por turnos. Sin embargo, en el episodio anterior, cuatro héroes podían participar en las batallas, mientras que en *FF VII* el equipo principal se limitará a tres miembros. Pese a ese cambio, las tradiciones no desaparecen, pues se conserva el sistema BTC (batalla en tiempo continuo). Desde *Final Fantasy IV*, ese pequeño indicador es el factor decisivo para la estrategia de juego. El jugador debe esperar a que la barra de BTC esté llena para transmitir sus órdenes: atacar, utilizar una magia, un objeto, etc. Con sólo un vistazo, por lo tanto, podemos saber cuáles serán las próximas órdenes de ataque. Sin embargo, no conocemos el estado de la barra del enemigo, por lo que la frecuencia de sus asaltos puede sorprendernos. La gestión de la posición de los luchadores sobre el terreno de juego, evidentemente, influye en la importancia de los daños sufridos o infligidos. Así es, durante los combates, aunque también en otros momentos, se podrá cambiar la posición de los guerreros: en una posición avanzada estarán más expuestos a los golpes, pero también serán más eficaces en el cuerpo a cuerpo; mientras que, en una posición más retirada, los magos podrán por ejemplo lanzar sus conjuros más protegidos de los ataques físicos. En la pantalla del juego, junto a la barra BTC habrá una nueva barra que materializará una de las grandes novedades de este episodio: el indicador de Límite (*Limit Break*), que se cargará a medida que el personaje reciba golpes. Cuando esa barra esté llena, se podrá lanzar un ataque especial, espectacular y devastador. Cada personaje posee sus propios límites, que habrá que hacer evolucionar utilizándolos con frecuencia o matando a un determinado número de enemigos. Además, el último límite únicamente podrá conseguirse tras encontrar un objeto único, específico para cada héroe.

Fue Nomura quien ideó los límites e imaginó sus condiciones de uso. Cuenta que ese tipo de ataque destructor ya existía en *Final Fantasy VI*, pero que esa posibilidad solamente estaba disponible cuando uno de los personajes se encontraba a las puertas de la muerte. La probabilidad de llegar a esa situación era bastante reducida, por lo que

muy pocos jugadores habían explotado esa función. A partir de esa constatación, los equipos de desarrollo de *FF VII* decidieron darle mayor cabida a ese sistema de ataque. Para Nomura también era muy importante que, además de las invocaciones extravagantes, los propios personajes pudieran utilizar técnicas fuera de lo común.

UN RESULTADO A LA ALTURA DEL DESAFÍO

En lo que se refiere al desarrollo de los combates, el cambio de perspectiva en la época también fue una auténtica revolución. El 2D coloreado y brillante de los anteriores *Final Fantasy* en este episodio cedió su lugar a un 3D con proporciones más realistas y tonos menos fantasiosos. Por eso, no es de extrañar que el equipo de desarrollo estuviera muy angustiado, ya que desde el principio se decidió representar los combates en tres dimensiones. Ninguno de los anteriores *Final Fantasy* había experimentado algo así y, para ir de la mano de las tecnologías emergentes, los equipos creativos estaban obligados a abrir el camino. La construcción de los personajes es una cosa, pero lo más complejo fue la gestión de las cámaras, puesto que los desarrolladores querían conseguir combates extremadamente dinámicos. Las magias y los demás ataques espectaculares se merecían una puesta en escena que también fuera excepcional. Por eso, la clásica vista de perfil dio paso a varios ángulos de cámara dinámicos y a los *zooms*, algo que otorgaba a los combates un carácter cinematográfico perfectamente coherente con las ambiciones del nuevo episodio. De hecho, se modelaron no menos de ochenta segundos planos para aportar a los escenarios de los combates la mayor diversidad posible.

A medida que avanzaba ese trabajo sobre los combates, los problemas se multiplicaron. La principal dificultad residía en el tamaño de los monstruos, muy variado. Cuando eran pequeños, la cámara parecía estar demasiado alejada, y era imposible distinguir lo que ocurría ante nuestros ojos. Por el contrario, cuando los enemigos resultaban ser demasiado imponentes, ¡una parte de su cuerpo simplemente desaparecía de la pantalla! Por eso, tuvieron que llevarse a cabo un número incalculable de ajustes en función del tamaño de cada adversario. El resultado final está a la altura del trabajo realizado, pero, en la memoria de los equipos de Square, esos combates permanecerán como un recuerdo doloroso.

LA REVOLUCIÓN DE LAS MATERIAS

La originalidad de *Final Fantasy VI* residía en su sistema de clases (o de «trabajos»), donde cada personaje, en función de la clase a la que perteneciera, respondía a una alineación precisa, al contrario de *Final Fantasy I, III* y *V*, donde el jugador tenía la posibilidad de atribuir un trabajo u otro a cada personaje. Con *Final Fantasy VII*, Square apuesta por el consenso dando un primer paso hacia la simplificación de la jugabilidad. Siguiendo el mismo impulso de apertura que en el resto del juego, sus combates son más accesibles y se adaptan a todo tipo de jugadores, desde los neófitos hasta los jugadores consumados. Los héroes se caracterizan con funciones y estadísticas propias, aunque en función de las materias con las que estén equipados es posible atribuirles nuevas especialidades. Por ejemplo, no resultará difícil convertir a Barret en un mago blanco, aunque sus atributos naturales no lo destinen a asumir ese papel. Si bien el aspecto estratégico se difumina ligeramente en la gestión de los personajes, el sistema de materias, pese a su aparente simplicidad, ofrece infinitas posibilidades.

En el universo de *Final Fantasy VII*, la magia no está ligada a unas aptitudes particulares, no es innata ni específica de los brujos; al contrario, todos los humanos, sean quienes sean, pueden lanzar conjuros gracias a las materias, esas esferas procedentes de la cristalización de la Corriente Vital. Las materias se distinguen por los poderes que confieren al que las posee. Pueden enumerarse cinco tipos, cada uno de un color distinto: las verdes son materias mágicas, las amarillas son materias de comando, las rojas son materias de invocación, las azules son materias de apoyo, y las púrpuras son materias independientes.

Para otorgar a los personajes habilidades mágicas, esas bolitas de colores deben estar colocadas en las armas y armaduras con las que estén equipados. Hironobu Sakaguchi deseaba que, en este nuevo episodio, todas las competencias pudiesen atribuirse a cada personaje, como si fueran objetos. También le parecía muy interesante poder combinar esos atributos. El desarrollo continuó en ese sentido y, de esa forma, se atribuyó a cada arma o armadura un número definido de ranuras destinadas a recibir las materias. Algunas de esas ranuras comunican entre sí y permiten asociar dos esferas para incrementar y modificar sus propiedades. Por ejemplo, si se combina una materia Recuperar con una materia Todos, cuando el jugador utilice una magia de cura, mejorará la salud de todos los miembros del grupo y no la de un solo personaje. Este ejemplo puede parecer infantil, pero, a través de la práctica y gracias al ecléctico panel de materias disponibles, las posibilidades aumentan considerablemente. Además, la opción de asignar una materia a un arma y no a una armadura evidentemente también tiene su importancia, en función de si se desea mejorar el ataque o la defensa. Sakaguchi incluso ha reconocido que, pese a ser el desarrollador, ha llegado a descubrir combinaciones que no imaginó. De hecho, según él, puede que todavía

queden asociaciones por descubrir.

La inspiración para las materias partió de las ganas de permitir que todas las armas pudieran modificarse. En aquella época, construir y modelar las armas en función del estilo y de las apetencias del jugador iba a ser una gran primicia en el mundo de los videojuegos de rol. Para los desarrolladores, era primordial conseguir que los jugadores tuviesen ganas de utilizar todas las armas disponibles en el juego, incluso las que en un principio fueran menos potentes.

Por eso, además de la fuerza de ataque, se decide añadir a las armas un número de posiciones y un multiplicador de experiencia. Al igual que los personajes, las materias adquieren experiencia después de cada combate (los AP, abreviación de *ability points* o puntos de habilidad). A medida que se avanza en el juego, irán evolucionando hasta alcanzar el nivel Maestro (nivel 5). En ese momento, se duplican y dan lugar a una esfera idéntica, pero de nivel 1. Asimismo, si el jugador logra completar la búsqueda de materias enormes del segundo CD y las deposita convenientemente en el laboratorio de Bugenhagen, tendrá la posibilidad de adquirir tres materias excepcionales. En otras palabras, el jugador experimentado que logre realizar esta larga misión y consiga que sus veintiuna materias mágicas, sus dieciséis materias de invocación y sus siete materias de comando alcancen el nivel Maestro verá cómo todas ellas desaparecen de su inventario para fusionarse en tres materias maestras que reunirán, respectivamente, todas las magias, todas las invocaciones y todos los comandos.

Terminemos con las materias rojas, para las invocaciones. Esos ataques consisten en apelar a una divinidad para destruir a los enemigos durante una secuencia cinemática muy lograda. Algunas de esas dieciséis materias exigirán una gran dedicación al jugador que desee apropiárselas (por supuesto, estamos pensando en la última, los Caballeros de la Mesa Redonda: para obtenerla, había que completar la larga búsqueda de los chocobos). Las invocaciones marcaron mucho a los jugadores de la época. Muy cinematográficas, las secuencias en las que aparecían eran de las más impresionantes y, sin lugar a dudas, contribuyeron al éxito de *Final Fantasy VII* y al fenómeno generado por el juego.

ANÉCDOTAS

En los inicios del desarrollo, las materias simplemente se llamaban «sistema de esferas», pero Sakaguchi quería una palabra que fuera más fácil de pronunciar para los japoneses. Eso fue lo que posteriormente dio lugar al término *materia*.

No todos los personajes disfrutaron del mismo tipo de trabajo. Durante los combates, las armas de Cloud, Vincent o Barret se pueden ver claramente una vez

seleccionadas, pero no las de Red XIII. En los primeros meses del desarrollo, los creadores intentaron modelar los diferentes bocetos diseñados para los tocados de Nanaki, pero eran demasiado pequeños, es decir, poco visibles. Al final, simplemente se decidió no mostrar sus armas.

FINAL FANTASY VII: EL IMPACTO DEL PRIMER RPG INTERNACIONAL

Para la mayor parte de los jugadores, *Final Fantasy VII* sigue siendo aún hoy en día la piedra angular de toda la saga. La misión de cada nuevo episodio de la serie es reinventarla, por lo que dicho episodio tenía que ser una auténtica sorpresa. El título, finalmente, no abandonó la identidad de la serie, pero un factor muy sencillo modificó radicalmente nuestra visión de los RPG: ¡las tres dimensiones! El cambio a la tercera dimensión siempre constituye una transición decisiva en las grandes series. Solamente hay que observar el impacto que tuvieron *The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Super Mario 64 o Metal Gear Solid*. Cada vez que se ha producido esa ruptura tecnológica, las referencias han quedado transformadas y los jugadores desorientados, pero sobre todo… maravillados. Se trata de un encanto visual, es decir, fácil de percibir. No hay que ser un experto en videojuegos para darse cuenta del abismo que separa los gráficos de Super Nintendo de los de PlayStation. Por eso, el gran público se sintió irresistiblemente atraído por esa evidente belleza, aunque Sakaguchi consideró la explotación de las tres dimensiones sobre todo como una pasarela hacia una narración más estudiada, más profunda, más cinematográfica. Para el padre de los *Final Fantasy*, tender hacia el séptimo arte constituía una evolución lógica. De hecho, ha reconocido que se implicó menos en este juego y ha declarado que, en su opinión, los laureles ante todo los debería recibir Kitase, un gran cinéfilo que no pudo evitar que su pasión desbordante llegara hasta el videojuego. Los ángulos de cámara abandonaron la posición cenital, que en aquel entonces seguía siendo la habitual, para mostrar unos planos un poco más estudiados y que, aunque siguieran siendo fijos, habían sido elegidos con extremo cuidado.

Las tres dimensiones también permitieron expresarse plenamente al joven artista Tetsuya Nomura. El estilo de Yoshitaka Amano, diseñador de personajes de los episodios *I* a *VI*, era mucho más difícil de interpretar. Su universo más torturado y sus trazos más detallados planteaban dificultades a los programadores para transformar sus obras en personajes de píxeles. Por eso, finalmente se descartó al maestro, ocupado en otras tareas, en beneficio del talentoso Nomura, que presentaba un estilo más pulido y más accesible que el de Amano.

En *Final Fantasy VII*, todo era impresionante. Unos minutos delante del juego bastaban para convertir a cualquier enemigo de los videojuegos en un adepto. Los combates, aunque fueran por turnos, resultaban extremadamente dinámicos: los ángulos de cámara jugaban con diferentes planos, las magias se traducían en impresionantes efectos especiales y los límites de los héroes literalmente deslumhraban al jugador por su desmesura. Si era necesario, una sencilla invocación terminaba de convencer a los últimos detractores, puesto que los ataques de las divinidades nos dejaban completamente atónitos, en un desenfreno audiovisual hasta entonces nunca visto. Las invocaciones ya se proponían desde la tercera entrega, pero fue en *Final Fantasy VII* cuando se desarrollaron realmente, hasta alcanzar otra dimensión. En este episodio de la saga, se trataba de una auténtica atracción cuyo logro constituía uno de los intereses culminantes de la aventura y de la experiencia global. Esas espectaculares escenas duraban una docena de segundos, y la de los Caballeros de la Mesa Redonda llegaba a superar el minuto, pues era la preferida de Nomura y el diseñador de personajes insistió para que pudiera exceder la duración establecida en un primer momento. Sin embargo, aún más que las invocaciones, lo que más sorprendió a los jugadores de la época fueron las cinemáticas con imágenes generadas por ordenador. Esas secuencias permitían sobre todo descubrir a los personajes de una manera increíblemente cuidada, ya no de forma simplificada como durante las fases de exploración o, en menor medida, durante los combates, sino con proporciones normales y muchos más detalles —al menos, en la mayoría de los casos—. A través de esas secuencias, *Final Fantasy VII*, más que ningún otro episodio anterior, claramente se inclinaba hacia el «realismo». Durante un momento, el imaginario quedaba a un lado para que la emoción surgiera únicamente a través de la contemplación. Es cierto que *Final Fantasy VIII* disfrutará de cinemáticas mejor fabricadas y mejor integradas, pero su fuerza evocadora, sin embargo, será menor, ya que las cinemáticas se alejarán menos de la imagen global del juego y, por lo tanto, contrastarán menos con el conjunto: el séptimo es el único episodio de la serie que ofrece esa dicotomía en la representación de los personajes, los escenarios y todo el universo. Sin esas secuencias con imágenes generadas por ordenador y pese a la 3D, *Final Fantasy VII* con los años habría quedado reducido a un juego con un sello «de época», desde luego con encanto, pero menos impactante.

MÁS ALLÁ DEL CINE

La llegada de las tres dimensiones no es el único vínculo de la narración del juego con el cine. Los desarrolladores de *Final Fantasy VII* deseaban ofrecer una puesta en

escena más trabajada, pero las ambiciones narrativas de Sakaguchi superaban con creces las ideas a las que hubiera podido dar lugar la simple influencia del séptimo arte. ¿Por qué la reflexión narrativa de Sakaguchi se alejaba de la de los demás RPG?

Totalmente distinta a la del resto de medios de comunicación, la narración de un videojuego convierte al diseñador de juegos en el arquitecto de un universo. El diseñador va a crear un mundo, pero también espacios, hábitos de juego y modos de control, todo ello con vistas a incluir una historia en el conjunto. La narración de un videojuego adquiere su forma en el interior de esa imbricación. No obstante, mirándolo con perspectiva y pese a toda la pasión posible, tenemos que reconocer que el entorno del videojuego sigue sufriendo de cierto retraso en términos de calidad de escritura, en particular si se compara con el cine. Basta con analizar sus narraciones únicamente a través de los guiones para convencerse de ello. Por muy hipnótico y sutil que sea, el guión de *Final Fantasy VII* resulta bastante simplista. Esto es algo que puede constatarse fácilmente al retomar punto por punto el desarrollo de la trama de un RPG, que a menudo se resume en una huida, varios rodeos o una persecución. En *Final Fantasy VII*, Cloud y su equipo persiguen sin descanso a Sefirot. Además, durante el juego, es muy frecuente que no sepamos realmente de dónde han sacado los héroes la información que va a permitirles localizar al guerrero de pelo plateado: una visión en la Ciudad de los Ancianos, un hombre que parece haber escuchado un rumor en Costa del Sol… En definitiva, el título no transgrede la estructura clásica, típica del videojuego de rol, ni tampoco se aleja del relato de iniciación, bastante básico, del joven héroe que abraza un destino excepcional que lo conducirá a salvar al planeta o a la humanidad.

Dicho esto, sin embargo, debemos señalar uno de los méritos de *FF VII*, que consiste en haber sabido evitar la confrontación maniquea tradicional. Al principio de la aventura, las cosas no están tan claras para el jugador. ¿Quién es bueno? ¿Quién es malo? ¿Por qué encarnamos a un grupo terrorista? A eso se añade que, durante los primeros minutos, a Cloud sólo parece interesarle el dinero. Los elementos constitutivos de un RPG clásico únicamente empezarán a instalarse al final de la introducción, es decir, a la salida de Midgar. A partir de la ciudad de Kalm, el mundo representado es cada vez más tranquilizador, ya que se articula en torno a valores que nos son familiares. Los buenos quedan claramente identificados, y persiguen a un temible enemigo. La noción de destino también reviste especial importancia en *Final Fantasy VII*, mientras que en la mayoría de los otros RPG el destino es un recurso de lo más clásico para facilitar la inmersión, e incluso la identificación con los personajes (al igual que en las grandes sagas como *La guerra de las galaxias* o *El señor de los anillos*). Cuando conocemos la historia del personaje de Cloud, nos damos cuenta de

que tiene todas las características del «fracasado», con diferentes debilidades y defectos. Los que presentan las características arquetípicas del héroe con un destino marcado son más bien Zack o Sefirot. A partir de esas bases más conocidas, la inmersión puede vivirse con total tranquilidad y el desarrollo más convencional de la narración puede continuar.

Para Hironobu Sakaguchi, este séptimo episodio representa una fase intermedia, una etapa imprescindible, con un carácter transitorio por definición, hacia un cambio de orientación en la narrativa de los *Final Fantasy*. Después de *Final Fantasy VII*, el padre fundador de la serie dirigirá hacia la gran pantalla sus ganas de poner en escena historias. El trabajo llevado a cabo para este episodio hace surgir en él ideas que aplicará en una película realizada íntegramente con imágenes generadas por ordenador, *Final Fantasy: La fuerza interior*. Los episodios posteriores seguirán esa lógica iniciada con *FF VII* mediante una presencia cada vez mayor de la narración, en detrimento de la libertad de movimiento del jugador (*FF X, FF XIII*), aunque, en ese punto como en otros, *FF XII* será la excepción a la regla.

Finalmente, *FF VII* retomó en gran medida la fórmula de *Final Fantasy VI*, modificándola ligeramente para hacerla más abordable. El recurso de técnicas de narración cinematográfica, con secuencias de imágenes generadas por ordenador, diferentes ángulos de cámara o combates dinámicos, otorgaba al juego atributos fácilmente asimilables por la gran mayoría.

LA NOVEDAD

En Estados Unidos ya habían salido al mercado tres episodios de la serie *Final Fantasy* (el primero, el cuarto y el sexto), pero los seis primeros episodios nunca habían cruzado nuestras fronteras. En Europa, el nombre de esta saga legendaria solamente lo conocían los aficionados a los juegos importados. Por eso, ¡cuál no sería nuestra sorpresa cuando, en noviembre de 1997, vimos llegar a Europa los tres discos que contenían este videojuego de rol! Fue una auténtica conmoción. Por primera vez, el mundo entero podía participar en una de esas grandes epopeyas japonesas con una consola de salón. El impacto y el valor sentimental que todos los jugadores atribuyen a *FF VII* se deben en gran parte al carácter excepcional de esa primera difusión mundial. Es cierto que el mercado europeo ya había visto llegar varios grandes videojuegos de rol japoneses para Super Nintendo, como *Secret of Mana, Phantasy Star, Ilusion of Time* o los diferentes *Zelda*, gracias a los cuales los jugadores habían empezado a

familiarizarse con una sensibilidad propia de Japón. Sin embargo, fue *Final Fantasy VII* el que realmente permitió que el gran público descubriera el JRPG.

Anteriormente, marcaban el tono los videojuegos de rol occidentales, como *Ultima, Diablo, Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance* o *Hillsfar*. Eran títulos que, por supuesto, presentaban grandes aventuras, pero donde claramente se hacía hincapié en la acción, los combates y la táctica. No vamos a llegar a afirmar que en esos juegos occidentales el contenido narrativo fuera inexistente, pero hay que reconocer que la narración tendía a presentar un carácter minimalista. Ya en los años noventa, podía observarse la oposición entre esas dos escuelas del RPG: mientras que los videojuegos de rol occidentales se esforzaban por crear un universo coherente en el que un héroe, no necesariamente único, iba a intervenir, los RPG japoneses se centraban en el destino fantástico de un ser excepcional. No se trata aquí de decretar que uno de los enfoques es mejor que el otro, aunque no cabe duda de que entre ellos existe una clara diferencia en materia de ambiciones narrativas. *FF VII* se ha convertido en un videojuego memorable por su voluntad de contar una gran historia. Por otra parte, también cabe señalar la importancia de la contribución de Sony, que apoyó plenamente la iniciativa y entre otras cosas se ocupó de la edición y la localización del juego en Estados Unidos y en Europa. Dicho esto, las traducciones fueron muy criticadas, y con razón: algunas frases no se tradujeron, muchas presentaban contrasentidos y otras, simplemente, ¡eran incomprensibles! Pese a todo, sin los esfuerzos realizados por Sony para traducir el juego, *FF VII* seguramente no habría cosechado el mismo éxito en los diferentes países. En cualquier caso, *Final Fantasv VII* probó que el mercado mundial estaba preparado para recibir este tipo de producción, pese a sus especificidades niponas. El título de Square abrió las puertas a otros juegos del género. Además, comenzó a traducirse cada vez más a los idiomas de algunos países europeos, aunque esa práctica no sea sistemática y, desgraciadamente, todavía hoy numerosos juegos siguen llegando en inglés —un detalle que prueba la inmadurez del medio: ¿quién podría imaginar en el cine que se estrenaran películas solamente en inglés sin subtítulos?—.

UNA ESTRUCTURA PERFECTA

A un gran número de jugadores neófitos les podría haber dado vértigo la propuesta desmesurada que ofrecía la aventura de *Final Fantasy VII*. Afortunadamente, los grandes maestros de la puesta en escena y de la narración que son Sakaguchi y Kitase supieron plantear una introducción progresiva. Auténtico juego dentro del juego, el

largo preludio que constituye la fase que tiene lugar en Midgar fue creado para exponer claramente las propiedades del juego. No debemos olvidar que *Final Fantasy VII* quería dirigirse a todos los jugadores, por lo que no podía dejar que una parte se desanimara desde el principio.

Final Fantasy VII es un RPG profundo, complejo, pero no elitista. Su amplitud de miras se tradujo en una estructura en tres partes fácilmente reconocible. El principio del juego es lineal: es imposible perderse o quedarse atrás. Presenta un ritmo constante Y una acción continua que dura varias horas y no deja al jugador ni un segundo para recobrar el aliento. La introducción en Midgar está construida como una atracción. Su objetivo es maravillar al jugador durante un tiempo determinado, impresionarlo para darle ganas de seguir. Con el fin de cautivar al público, *Final Fantasy VII* muestra sus mejores cartas desde el principio. La primera parte, por ejemplo, está llena de sublimes cinemáticas con imágenes generadas por ordenador y minijuegos de todos los tipos.

Por lo tanto, Midgar desempeña una función primordial para conquistar a los jugadores de *Final Fantasy VII*. En ese segmento de varias horas, el ritmo es perfecto y el jugador se siente lo suficientemente implicado en la historia como para aceptar sumergirse en un nuevo universo. Además, numerosos tutoriales permiten descubrir los detalles de los menús y del sistema de combate. Tras esa primera parte independiente, destinada a presentar el sistema de juego al mismo tiempo que los elementos básicos del guión, el principio del segundo segmento, de profundización, coincide con la salida de la ciudad. El mundo abierto, que constituye el corazón del juego, llega en el momento justo para volver a repartir las cartas y alimentar el interés. En ese momento de la aventura, los personajes están instalados, el jugador ya los aprecia y el *flashback* de Cloud va a darle un nuevo impulso a la intriga. El mapa del mundo se desvela, pero el jugador ya está lo bastante implicado en el juego como para que esa nueva propuesta de *gameplay* lo descontrole. Conoceremos el guión poco a poco, hasta la obtención de *Viento Fuerte* en el segundo disco. El jugador tendrá la sensación de ser más libre, pero ahí estarán los medios de transporte para canalizarlo. Por otra parte, la frecuencia de los combates se reduce mucho con respecto a los episodios anteriores, por lo que el avance es más agradable y menos desalentador para los profanos.

Tras la Cueva del Norte, el jugador llegará a la última parte de *FF VII*. En unas condiciones marcadas por una total libertad, el jugador podrá moverse a sus anchas para terminar las numerosas misiones secundarias del juego. Como es habitual en los *Final Fantasy*, dichas misiones son muy variadas y de gran calidad, pero el séptimo episodio de la saga también se distingue en esta parte por los momentos de reposo, más tranquilos y, aun así, totalmente fascinantes. En los videojuegos, cuando están bien hechos, esos momentos sin importancia aparente son absolutamente memorables. Todos

recordamos *Shenmue o Shadow of the Colossus*, dos obras que ponían en escena de una forma maravillosa esos instantes donde el tiempo se detiene, y que permiten al jugador quedarse extasiado ante el ambiente propuesto. Resulta extremadamente complejo organizar esos interludios en un sistema de juego perfectamente aislado. En los juegos denominados *sandbox* del tipo *GTA*, el mundo otorga una libertad que sólo es aparente: la arquitectura de esos videojuegos siempre se apoya en una narración lineal, pero los desarrolladores prevén entre las escenas pequeñas burbujas de autonomía donde el jugador podrá elegir entre distintas misiones secundarias. *Final Fantasy VII* también cuenta con esa suma de misiones secundarias intercaladas en la gran epopeya principal, y las dos primeras partes del juego antes descritas se estructuran a partir de ese modelo. Además, algunos de esos instantes son realmente mágicos: el vértigo sentido al dar los primeros pasos en el mapa del mundo tras salir de Midgar es memorable; el momento en el que tomamos el control de Tifa en busca de Cloud provoca una sensación extremadamente turbadora, casi de abandono. Una vez introducido el tercer CD en la consola, este esquema clásico estalla en mil pedazos para dar rienda suelta a las apetencias del jugador. Resulta perfectamente posible dedicar más tiempo a esta parte del juego que a la aventura principal, aunque también hay que decir que la tarea es colosal: vencer a las Armas, criar chocobos, aumentar la experiencia para obtener las materias maestras… Unas horas apasionantes que quedarán para siempre asociadas a unos recuerdos imborrables.

UN JUEGO DENTRO DEL JUEGO: EL GOLD SAUCER

Sin duda alguna, encontrarse solos en un parque con todas las atracciones gratuitas es el sueño de muchos. ¡*Final Fantasy VII* cumplirá ese deseo con el Gold Saucer! Si queremos entender correctamente el interés de ese lugar, primero debemos saber que en *FF VII* suelen encontrarse aquí y allí pequeños juegos muy agradables con un sistema de juego muy estudiado. Esos intermedios siempre aportan una bocanada de aire fresco y contribuyen a reavivar el interés por la aventura. Por ejemplo, el jugador tendrá la oportunidad de practicar *snowboard* para alcanzar las montañas nevadas, también podrá pilotar un submarino durante una persecución con el objetivo de recuperar una materia enorme, o deberá conducir una moto durante la huida de Midgar. Como la oportunidad de dedicarse a estos minijuegos solamente se ofrece una vez durante todo el guión, los desarrolladores pensaron que sería una pena no proponer a los jugadores la posibilidad de volver a jugar esas refrescantes secuencias. La idea del Gold Saucer surgió de ese deseo de reciclar hábilmente esos minijuegos para evitarle al jugador

cualquier sentimiento de frustración. Aunque no se hayan integrado en el parque de atracciones todos los juegos de la aventura, allí encontraremos los más interesantes, además de otras actividades inéditas como la «Casa de Mog», que nos permitirá ayudar a un mog a encontrar pareja, o la «Speed Square», unas montañas rusas donde el jugador deberá destruir el máximo número de objetivos en un *shooter* sobre raíles en primera persona.

Se puede pasar un tiempo considerable en el Gold Saucer reuniendo GP (la moneda del parque), participando en carreras de chocobos o luchando en la «Battle Square» para conseguir el Omnilátigo, último límite de Cloud. Es también en el parque donde se rinde un emotivo homenaje a la secuencia de la ópera de *Final Fantasy VI*. Durante la aventura principal, el grupo deberá pasar una noche en el parque, al no poder marcharse por una avería en el teleférico. Por la noche, Cloud visitará el parque con Tifa, Aeris, Yuffie o Barret. Cuando Cloud y su acompañante llegan a la «Event Square», ven que el teatro está celebrando su centésima representación. Para la ocasión, se ha decidido que participen algunos miembros del público, y tanto Cloud como la persona que lo acompaña son elegidos para formar parte de la obra (salvo si es Barret quien está con el jugador; en ese caso, la secuencia simplemente no tiene lugar). En función de las opciones elegidas por el jugador, la representación podrá desarrollarse sin ningún problema o, por el contrario, quedar arruinada. Los más nostálgicos recordarán una secuencia de *Final Fantasy VI* en la que el jugador debía memorizar unas líneas de texto y soplárselas a Celes para que la ópera se desarrollara correctamente. Además, el tema de Aeris curiosamente recuerda a la canción interpretada por Celes, que marcaba el ritmo de esa escena de ópera.

NOTAS

La «Ghost Square» es una casa encantada que hace las veces de hotel para los clientes del parque. En la entrada, podemos cruzarnos con dos fantasmas jugando al ajedrez, pero si observamos más de cerca su juego, podremos constatar que las piezas del tablero en realidad representan las invocaciones del RPG.

El casino de Fortuna de *Final Fantasy XIII-2* recuerda al Gold Saucer. Motomu Toriyama, realizador de ese juego, incluso ha confirmado que se trataba de una alusión deliberada, hasta en el ángulo de cámara seleccionado, establecido a distancia en lugar de detrás de los personajes.

Final Fantasy VII permitió que todo el planeta descubriera el mundo del JRPG. Además, incluso en Japón, este episodio también supuso una especie de salvación puesto que, cuando salió al mercado, la PlayStation no contaba con un número suficiente de grandes aventuras. Únicamente existían títulos como *Arc the Lad, Beyond the Beyond o Suikoden*, lanzados en 1995. Gracias al impulso que supuso el éxito de *FF VII*, ese último RPG de Konami llegó a Europa dos años después y abrió las puertas a los demás videojuegos de rol en Occidente. A medida que aumentaba la distribución de títulos fuera de Japón, el JRPG pasó de ostentar la categoría de nicho a convertirse en un estilo de juego popular, que a partir de entonces contará con un gran número de adeptos. Posteriormente se publicaron otros juegos del mismo tipo, como *Wild Arms* o *The Legend of Dragoon*, que trataron de aprovechar el enorme interés generado por *Final Fantasy VII* para llegar, traducidos, a una franja más amplia de jugadores. Los gráficos del juego también crearon escuela, y numerosas producciones se inspiraron en los escenarios en 3D prerrenderizada y en los personajes en 3D en tiempo real. *Resident Evil* ya había popularizado en gran medida este procedimiento —que por lo demás se había tomado del primer *Alone in the Dark* (1992)— pero la generalización y el impacto a gran escala de este modo de representación en los demás editores se produjo realmente después de este *Final Fantasy*. Por eso, a *FF VII* le siguieron juegos como *Parasite Eve, Jade Cocoon: Story of the Tamamayu, Alone in the Dark: The New Nightmare* o *Koudelka*.

La tormenta mediática provocada por *Final Fantasy VII* no se produjo únicamente por la calidad intrínseca del juego, aunque ésta dejara a todos impresionados. En realidad, la salida al mercado del juego reflejaba perfectamente la voluntad de Sony de lograr que su nueva máquina fuera el centro de todas las miradas. El fabricante japonés de productos electrónicos, recién llegado al mercado de las consolas, contribuyó ampliamente al éxito del RPG de Square. De hecho, Sony hizo todo lo posible para que el juego se localizara y distribuyera en todo el mundo, encargándose principalmente de la edición y la traducción del título. La última producción de Square seguía la misma línea que el gigante tecnológico y suponía una concretización de su política. Con sus grafismos en tres dimensiones y sus extraordinarias cinemáticas, *Final Fantasy* era para Sony un perfecto escaparate tecnológico. Por eso, el juego disfrutó de una campaña publicitaria muy trabajada. La publicidad inundó todos los medios de comunicación e incluso se emitieron anuncios en televisión. Las grandes revistas no fueron dejadas de lado, y en varias publicaciones como *Rolling Stone, Spin* o incluso *Playboy* se insertaron dobles páginas para promocionar *Final Fantasy VII*. Una de ellas incluso trató de provocar directamente a Nintendo, ya que mostraba la ciudad de

Junon con el siguiente eslogan: «Por favor, ofrezca un cigarro y una venda a los que todavía se dedican a los cartuchos» (para evocar la posición de condenado a muerte de Nintendo 64). El presupuesto de comunicación contó con una inversión de más de cien millones de dólares, lo que en la época constituyó una de las mayores campañas desarrolladas para un videojuego. En Estados Unidos, llegó a firmarse un acuerdo de colaboración con el grupo Pepsi.

Este bombardeo mediático dio sus frutos y *Final Fantasy VII* batió varios récords de ventas. En Japón se vendieron dos millones trescientas mil copias en solamente tres días, mientras que en Estados Unidos se adquirieron trecientos treinta mil juegos durante el primer fin de semana. Un rotundo éxito que hizo que este RPG pasara a la historia.

Final Fantasy VII sigue siendo sin lugar a dudas el episodio más popular de la saga. Su revolución tecnológica y el contexto de su salida al mercado lo han convertido en un RPG de leyenda. De hecho, se encuentra muy bien situado en los sondeos sobre los mejores juegos de todos los tiempos. Mientras que la revista japonesa *Famitsu* lo situó en segunda posición en 2004, el sitio estadounidense *GameFAQs* lo coronó con el título de *best game ever* («mejor juego de todos los tiempos») en 2004 y 2005. En el sitio francés *Sens Critique*, ocupa el sexto puesto de su lista «Top 111». Aunque no se le considere forzosamente el mejor *Final Fantasy*, este séptimo capítulo supo crear un vínculo afectivo muy sólido y duradero con los jugadores que lo descubrieron en su momento. La sensación de iniciar un auténtico viaje, mezclada con el descubrimiento de un «nuevo» género, quedará grabada en todos los corazones y las mentes de aquellos que pasaron mucho tiempo recorriendo las llanuras y montañas del Planeta.

¿MÁS UNA EVOLUCIÓN QUE UNA REVOLUCIÓN?

Como hemos visto, no cabe duda de que, cuando salió al mercado, *Final Fantasy VII* supuso una auténtica conmoción para los jugadores. Impresionante desde el punto de vista de la imagen, la aventura también resultó ser excepcional y dejó una huella indeleble. Sin embargo, al observarlo con cierta perspectiva, podemos constatar que en realidad este título constituye más una transición que una verdadera revolución, si lo comparamos con los RPG en general y con los demás *Final Fantasy* en particular.

Si bien *FF VII* supo innovar en el plano técnico, también debemos admitir que la elección de utilizar escenarios en 3D prerrenderizada no permitió ofrecer una puesta en escena especialmente dinámica, al privarla de los beneficios de la tercera dimensión.

Por lo tanto, en lo que se refiere a su modo de representación, *FF VII* finalmente está más cerca de sus predecesores de lo que podría suponerse a simple vista. Para empezar, se emplea una cámara fija. Asimismo, salvo en los combates y algunas cinemáticas, los personajes se representan en SD (*super deformed*), es decir, con una cabeza enorme y un cuerpo de proporciones reducidas, algo que se inscribe en un enfoque poco realista —los personajes conservarán unas proporciones realistas durante todo el juego solamente a partir de *FF VIII*—. Por último, sus gestos son exagerados y ninguno cuenta con voz digitalizada: en ese aspecto, *FF VII* recuerda bastante a una obra de teatro, por su estilo un poco estático y sobreactuado. Todo ello lo acerca muchísimo a los RPG existentes antes de su aparición. Las escenas cinemáticas, por su parte, coquetean con el cine. Entre el RPG a la antigua, que requería un esfuerzo de imaginación por parte del jugador para ampliar y recrear en su mente la escena que se desarrollaba ante sus ojos, y el juego de rol espectacular y muy narrativo donde el papel del jugador con frecuencia se ve reducido al de simple espectador, *FF VII* se sitúa, una vez más, en una posición intermedia, en un cruce de caminos. Entre el teatro y el cine. Entre *FF VI* y *FF X*.

Por otra parte, en su estructura y su construcción, *Final Fantasy VII* respeta los elementos básicos instaurados por sus predecesores, apostando por una alternancia entre ciudad y mapa del mundo, fortaleza y jefe (salvo quizás en Midgar, al principio del juego), siguiendo así la evolución lógica de la serie. Desde este punto de vista, un título como *Chrono Trigger*, que sin embargo salió dos años antes que *FF VII*, parece en varios aspectos mucho más moderno e innovador, y además no sólo en su construcción, sino también en su sistema de juego. Repitámoslo, *FF VII* sigue los pasos de los capítulos anteriores de la saga y, en definitiva, evita asumir riesgos demasiado importantes, al contrario de otros como *FF XII*. Finalmente, el mapa del mundo solamente desaparecerá en *FF X*, y los combates adoptarán un ritmo realmente distinto en *FF XII*.

Para terminar, en lo que se refiere al ambiente, *FF VII* conserva ese tono tan típico de los juegos de la vieja escuela, de los que finalmente es un representante. La intriga oscila constantemente entre escenas humorísticas y secuencias más dramáticas, donde destaca un importante subtexto que se presta a una interpretación y un análisis más profundos. En la actualidad, la mayoría de los RPG ha renunciado a esa ligereza y prefiere apostar por el aspecto dramático y psicológico, con frecuencia de forma pomposa. Lo mismo ocurre con los diálogos, con los que *FF VII*, una vez más, busca sobre todo la eficacia y la concisión de sus antecesores, sin necesidad de destacar escenas o acontecimientos mínimos, y sin nunca caer en la verborrea a ultranza.

Volvemos a encontrar esta idea de juego de transición en el paso de testigo que se

produjo en el seno del equipo de desarrollo de *Final Fantasy VII*. Así es, Hironobu Sakaguchi abandonará poco a poco el proceso de desarrollo durante ese periodo de transición (entre *FF VII* y *FF* X), para dejar que crezca la influencia de Yoshinori Kitase, productor oficial de la serie a partir de *FF X* y ahora responsable del destino de la saga. Aunque es indudable la aportación a *FF VII* de Kitase como realizador, sobre todo a través del aspecto cinematográfico del juego, la influencia de Sakaguchi seguía siendo omnipresente, en especial por las temáticas abordadas. Por eso, puede decirse que el juego realmente fue una obra bicéfala, repartida entre dos fuertes personalidades.

En conclusión, *Final Fantasy VII* constituye esencialmente una evolución lógica de sus seis predecesores. No supone una ruptura radical en el campo del RPG, donde *FF X* se posicionará en mayor medida a la cabeza del videojuego de nueva generación (una revolución que será considerada a veces positiva y otras negativa, en función de los jugadores), del que se derivarán directamente títulos mucho más modernos como *Final Fantasy XIII* (una evolución en la que cabe señalar que *FF XII* realmente se desmarca). Reconocerle a *FF VII* su estatus de transición en el mundo del videojuego no implica de ninguna manera una valoración peyorativa: el juego siempre será un monumento, por lo que es y por lo que supuso. Aunque, finalmente, en el fondo sea un juego más bien clásico y de la vieja escuela, *Final Fantasy VII* sin duda alguna constituye una de las experiencias más memorables de la historia del RPG.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO III

LOS SECRETOS DE FINAL FANTASY VII



Como todos los juegos, *Final Fantasy VII* tiene una buena dosis de secretos y misterios. Y, como en todos los juegos de culto, un ejército de admiradores trabaja sin descanso para clasificarlos y tratar de encontrarles una respuesta. A continuación presentamos algunas de esas curiosidades o secuencias retiradas de la versión final del juego, las más interesantes o divertidas.

I. LA DEBUG ROOM

La *debug room* de *Final Fantasy VII* es una sala secreta donde los programadores podían comprobar el correcto funcionamiento del juego durante la fase final de creación. Dicha sala permite acceder a todas las escenas del juego, en cualquier momento. Aunque sea difícil de creer, la *debug room* existe realmente, pero para entrar en ella hay que modificar directamente su copia de seguridad (algo muy fácil de hacer en la versión del juego para PC). Entre otras cosas, el acceso a la *debug room* ha permitido descubrir numerosas escenas eliminadas de la versión final de *FF VII*.

La pantalla principal de la sala es una pantalla totalmente negra en cuyo centro hay un modelo de Yuffie en tres dimensiones. Podemos decidir hablarle para modificar la partida en curso o entrar en una de las seis salas a las que puede accederse desde esa pantalla. En la versión para PlayStation, los botones que llevan a las diferentes salas de la *debug room* van acompañados de un *kanji* (sinograma utilizado en la escritura de la lengua japonesa) con un significado muy concreto. En realidad, cada *kanji* hace referencia al apodo de uno de los programadores, puesto que, para la concepción del juego, cada parte del mismo se asignó a un desarrollador específico y, por lo tanto, cada sala albergaba las escenas de las que cada uno era responsable. Por ejemplo, Nojima (apodado *No*), el principal guionista del juego, trabajó especialmente en la sala situada al noreste de la pantalla principal de la *debug room*. Otros ejemplos son Yoshinori Kitase, designado como *Yoshi*, o Motomu Toriyama, llamado *Tori*.

En cada sala accesible desde la *debug room* hay personajes del juego que proponen opciones en francés, inglés o japonés[1], muchas de ellas incomprensibles. No trataremos en detalle todas las opciones de la *debug room* ni sus efectos, ya que esto sería muy largo y, a fin de cuentas, poco interesante. Sin embargo, cabe señalar que la mayor parte de las salas envía al personaje a un escenario en el que suele ser imposible desplazarse. Probablemente, los desarrolladores utilizaron la *debug room* para solucionar ese tipo de error. Otras opciones permiten obtener grandes cantidades de dinero, ¡e incluso todas las materias u objetos del juego! Si el jugador decide explorar una sala de la *debug room* aún no descubierta durante la partida, podra asistir a escenas eliminadas del juego. Por ejemplo, una de las opciones del Séptimo Cielo nos da la posibilidad de vivir una escena que no existe en la versión final y que tiene lugar al principio de la aventura. La *debug room*, por lo tanto, ofrece algunas aplicaciones sorprendentes que permiten conocer *Final Fantasy VII* con mayor profundidad. Por

ejemplo, las dos que presentamos a continuación.

LA OPCIÓN FULL NAME

La opción *full name* (nombre completo) es una opción que propone el menú de Yuffie en la sala inicial. Además de cambiar los nombres de los personajes del grupo, permite incrementar la defensa y la defensa mágica, que son dos estadísticas normalmente limitadas (y que prácticamente sólo dependen de la armadura utilizada por el personaje). Asimismo, en el submenú «Equipo», los jugadores verán cómo el nombre del accesorio del personaje se transforma en una sucesión de caracteres incomprensibles, al igual que el de la armadura y el arma si se intentan cambiar. La sorprendente consecuencia de todo ello es hacer que los personajes sean casi invencibles.

En realidad, esta opción otorga una invulnerabilidad que puede compararse con la de Sefirot, constatada en el *flashback* de Nibelheim —salvo que ésta será aún mejor: ¡los ataques emprendidos contra los personajes fallarán en el noventa y cinco por ciento de los casos, o les devolverán PG en lugar de quitárselos!—. El principal inconveniente es que será necesario evitar cualquier tipo de cura, ¡ya que éstas se transforman en daños! Otra cosa mucho más perjudicial, y aun así divertida de probar, es la habilidad enemiga Viento Albo, que en lugar de restituir los PG del adversario y curarle de los posibles quince estados alterados, se los infligirá al personaje, todos al mismo tiempo, combinados con daños. En cierta medida, *full name* consiste en una inversión casi total del efecto de cada acción, sin duda muy útil contra las Armas.

VIAJAR EN LA LLAVE DE LOS ANCIANOS

Al intentar llegar al mapa del mundo a través de la *debug room* (siempre y cuando no se haya hecho ya en la partida guardada), el personaje principal se encontrará en medio del océano, en uno de los cuatro extremos del mundo. Sin embargo, incluso si el jugador le cambia el nombre a Cloud y le pone Jesús, no podrá caminar sobre el agua. ¿Qué ocurre entonces si realizamos la misma operación para el mapa submarino? Al seleccionar la opción *Shinra airship* de un marino en una de las salas de la *debug room*, el jugador aterrizará precisamente en la entrada del Gelnika (el avión de la Shinra derribado por un Arma que yace en el fondo del océano). Si se utiliza una

partida guardada en la que aún no se ha tomado el submarino, al salir del Gelnika el jugador se encontrará inmediatamente en el Norte, al mando de la llave de los Ancianos, o al menos de su modelo en tres dimensiones, ¡convertido en una embarcación! Esto probablemente se deba a que se trata del único modelo del mapa submarino presente en el momento de salir, por lo que el juego lo considera el submarino. Una vez a bordo de la llave, el jugador podrá desplazarse con los mismos controles que en el submarino, y lo que es más, la llave será capaz de subir mucho más alto y atravesar prácticamente todos los escenarios. Si se avanza demasiado lejos hacia el Este o hacia el Oeste, se encuentran los mismos elementos: el cráter del Arma en Mideel, la cueva de la llave de los Ancianos cerca de la isla Goblin, la cueva de Lucrecia en Midgar, etc. En realidad, es muy posible que los desarrolladores solamente hayan considerado accesible una pequeña parte de los fondos marinos y, por eso, si nos aventuramos más lejos, el segundo plano se repite indefinidamente, aunque es imposible regresar a la superficie.

II. MISTERIOS

Cuando exploramos las entrañas de *Final Fantasy VII*, en especial gracias a la *debug room*, constatamos varios misterios que pueden esclarecerse con un poco de reflexión.

EL PRINCIPIO DEL JUEGO

Si analizamos los archivos de diálogos del juego, podemos observar que hay decenas y decenas de diálogos que nunca llegan a aparecer, sobre todo en la sección del Sector Siete. Por ejemplo, la casa de Johnny, junto al bar El Séptimo Cielo, cuenta con más de cincuenta textos, mientras que en el juego solamente pueden descubrirse seis (el diálogo con sus padres). El Séptimo Cielo, por su parte, ha perdido casi un tercio de sus textos. La razón es que los desarrolladores aligeraron considerablemente el principio del juego, un hecho del que no faltan pruebas.

La *debug room* permite precisamente acceder a una de las escenas «ocultas» que eliminaron los desarrolladores. Basta con introducirse en el sótano del Séptimo Cielo antes incluso de entrar en el bar por primera vez. En esa escena, todos los miembros de Avalancha están reunidos en el sótano. Cloud se encuentra mal y deja caer una materia mágica, sin duda una de las dos que posee al principio de la aventura. Entonces, le explica brevemente a Tifa cómo funcionan las materias. Por último, Barret le pregunta por qué decidió abandonar el ejército SOLDADO. Cloud no quiere contestar, y la tensión va creciendo hasta que están a punto de pelearse, algo que los demás miembros de Avalancha evitan conteniendo a Barret. La escena se acaba ahí.

Este fragmento, que en un primer momento creíamos anterior al inicio del juego en la versión final, en realidad es una de las múltiples escenas del Séptimo Cielo que tienen lugar cuando el equipo se reúne tras la primera misión. Jéróme Arzel, creador del programa *Makou Reactor*, un editor de scripts del juego, ha conseguido reactivar y ordenar todas esas escenas eliminadas del Sector Siete. En un principio estaba previsto lo siguiente: cuando Cloud se pelea con Barret en el sótano y decide subir al primer piso, Barret debía seguirle para darle su dinero y pedirle que se largara. Tifa solamente alcanzaba al héroe a la salida del bar, para recordarle la promesa hecha siete años antes. A continuación dejaba que se marchara, lo que permitía al jugador pasearse por el Sector Siete (un momento del juego inaccesible en nuestras versiones) y acceder a

varias secuencias de diálogo, como las de la casa de Johnny.

Si se decidía abandonar el Sector Siete, Johnny retenía a Cloud haciendo que se sintiera culpable con respecto a Tifa, que está enamorada de él. Después, al volver al bar, se podía hablar con Tifa en la barra y ver las noticias en la televisión. Si se volvía a bajar al sótano, se iniciaba una escena disponible solamente en la versión japonesa: Cloud sufría un desmayo y se desencadenaba una pequeña parte del *flashback* de Nibelheim (la correspondiente a la secuencia en el camión que los llevaba a la ciudad, en la que Sefirot hablaba de las materias «creadas por la Shinra», cuya continuación puede verse posteriormente en Kalm). Mientras tanto, los miembros de Avalancha intentaban reanimar a Cloud en el sótano del bar.

Tras ese episodio, Cloud se levantaba y en ese momento debía tener lugar la escena presentada más arriba (la explicación sobre el funcionamiento de las materias y la segunda pelea con Barret), antes de que todos se fueran a dormir. Por la mañana, el resto de la aventura debía desarrollarse de la forma que conocemos. Esas escenas seguramente se eliminaron porque proporcionaban, desde el principio del juego, demasiada información sobre la trama de la historia, además de alargar un fragmento del guión que ya era bastante extenso.

AERIS DEBÍA MORIR MÁS TARDE

Numerosos detalles del juego permiten afirmar que no estaba previsto que Aeris muriera al final del primer disco, sino más tarde. La cinemática que muestra la muerte de la joven consta de dos partes: la primera, en la que Sefirot desciende de las alturas con la punta de su katana Masamune hacia abajo, y la segunda, en la que atraviesa con ella a la pobre Aeris. Muchos jugadores notaron que, en la primera parte, Sefirot no lleva guantes, mientras que sí los lleva justo después, en el siguiente plano. ¿Cómo pudieron cometer un error de ese calibre los creadores?

Al explorar una de las salas de la *clebug room*, se puede hablar con Yuffie para ir a la pantalla «TRNAD53», que aparece una fracción de segundo en Mazo Torbellino, justo después de la cinemática en la que vemos el cristal que encierra el cuerpo de Sefirot. Además, en la *clebug room* solamente aparece la parte inferior de la pantalla. Cloud no está visible y no hay ninguna salida, lo que confirma que, en principio, allí no se puede entrar. Sin embargo, lo más interesante es la música que se escucha en segundo plano: el tema de la muerte de Aeris.

El hecho de que podamos escucharla en ese lugar es muy intrigante y permite pensar que algo debía ocurrir en esa pantalla inutilizada. Es muy posible que se trate del lugar

donde Aeris debía morir en un primer momento. Aparte de que no hay ninguna razón para crear una pantalla así y al final hacer que aparezca sólo una fracción de segundo, algunos detalles confirman esta hipótesis.

En primer lugar, con un programa que permite visualizar los diálogos del juego, ¡podemos encontrar palabras de Aeris incluso después de su muerte! Así es, en una de las pantallas del Gran Glaciar, donde se aterriza al terminar la secuencia de snowboard, Cloud les pregunta a sus compañeros si están bien. Todos le responden, y Aeris tiene su propia réplica, aunque sea muy breve: «Estoy harta». También nos aconseja mirar el mapa. Esto, por supuesto, no tendría ningún sentido en la versión definitiva del juego, puesto que Aeris ya está muerta en ese momento de la aventura.

Si lo pensamos bien, no hay muchas etapas entre la Ciudad de los Ancianos y Mazo Torbellino, solamente la aldea de Icicle, el Gran Glaciar y el acantilado de Gaea. Además, esos lugares están realmente despoblados y, salvo delante de la cabaña de Holzoíf, no hay ningún diálogo con personajes no jugables. Todo eso nos lleva a pensar que Aeris tenía que haber vivido al menos un poco más, en caso contrario la frase encontrada no tendría sentido. Basándonos en estos argumentos, no cabe duda de que estaba previsto que Aeris falleciera en Mazo Torbellino, en la famosa pantalla TRNAD53.

¿Y los guantes de Sefirot? ¿Qué tienen que ver con todo eso? Es muy sencillo. Al volver a ver la cinemática de Aeris, observarán que, sorprendentemente, no aparece ningún decorado detrás de Sefirot en el plano donde se le ve caer del cielo. En todo caso, nada que nos permita identificar un lugar concreto. En el siguiente plano, sin embargo, en el momento en que la espada de Sefirot atraviesa a Aeris, se ve claramente que la escena tiene lugar en la Ciudad de los Ancianos, puesto que el altar y el escenario que los rodean son los de esa ciudad.

¿Por qué los guantes de Sefirot no aparecen en el plano en que lo vemos clavar su espada en el cuerpo de Aeris? La explicación más verosímil es la siguiente: seguramente, las dos partes de la cinemática no se realizaron al mismo tiempo. El hecho de que no se distinga ningún decorado detrás de Sefirot durante su descenso apoya nuestra hipótesis, puesto que ese descenso podría haberse producido en cualquier momento del juego y, por qué no, en Mazo Torbellino. Si además analizamos detenidamente la escena en la que vemos a Sefirot caer a partir del altar, observamos la repentina aparición de una extraña luminosidad que oculta el decorado cristalizado de la ciudad, lo que sirve de transición con el plano donde el personaje continúa descendiendo. Para nosotros, es evidente que para que Aeris muriera antes de lo previsto, Square retomó la escena inicial de su muerte y le introdujo cambios, pero conservó el plano con el descenso de Sefirot. De ahí viene ese pequeño problema de

continuidad causado por los guantes del personaje, que parece habérsele escapado a los desarrolladores.

EL ENEMIGO «TEST 0»

Como su nombre indica, Test 0 era un monstruo que servía de prueba a los desarrolladores del juego. Su existencia ha sido cuestionada muchas veces, sobre todo por los jugadores occidentales, aunque ese enemigo tan especial existe realmente. La única versión en la que puede lucharse contra él es la versión original japonesa (que no contiene las Armas Esmeralda y Rubí).

Este enemigo dotado de 30.000 PG puede combatirse con un grupo de cuatro en la pantalla del pozo vacío de la prisión del desierto, en el primer disco. En esa pantalla, la versión japonesa ofrece dos tipos de combates aleatorios: las cuatro Dobles Caras habituales, que atacarán por ambos lados y, con menor frecuencia (alrededor de una de cada diez veces), los cuatro Test 0, que presentan el mismo aspecto que el enemigo Perro Guardián del primer reactor, pero sin ningún otro punto en común con él: las materias mágicas Envenenar y Gravedad resultarán ser muy eficaces contra ellos. De todas formas, nunca atacan y una pantalla se abre en cuanto se inicia el combate. Cada uno otorga mil puntos de experiencia, cien AP y diez mil guiles. Sin embargo, el combate tiene lugar en un bosque, cuando no hay ninguno en la prisión, y mucho menos en el pozo. Por lo tanto, su presencia aquí se debe a un fallo, y esa es la razón por la que los creadores lo rectificaron en las versiones posteriores.

Un último detalle confirma que esta pantalla debía servir de prueba a los desarrolladores. Si llegamos al lugar con un programa que permite visualizar las pantallas del juego, aparece en la imagen algo muy curioso, en el extremo izquierdo del pozo: un pequeño personaje vestido de rojo y cabezón, con aspecto humano, bigote y ojos azules. Pueden comprobarlo mil veces, nunca verán a ese extraño hombrecillo durante la partida, aunque aparezca en los datos del juego. En su lugar, el fondo del pozo contiene un cofre vacío, sin ninguna utilidad. Pueden emitirse varias hipótesis acerca de la identidad y la utilidad del hombre de rojo. Podría tratarse, simplemente, de la firma de uno de los desarrolladores que crearon los escenarios del juego. No hay demasiadas pruebas que apoyen esta suposición, pero la apariencia humana del personaje podría sugerir que se trata de uno de los creadores. Sin embargo, ¿por qué esa firma no podría verse en el juego? Si analizamos los detalles del escenario con un programa especializado, constatamos que el hombre de rojo se sitúa en primer plano, lo que permite suponer que fue añadido en la imagen después de lo demás, probablemente

en el último momento. Esto habría supuesto un problema para los desarrolladores, pero hubiese sido necesario modificar el archivo que reunía todos los segundos planos para retirarlo. Por eso, el cofre vacío se habría añadido para ocultarlo, puesto que los cofres, al igual que los personajes, son modelos que se superponen a los decorados. Sin embargo, si lo comprobamos en el juego, constatamos que el cofre no cubre totalmente la posición del hombre. En ese caso, el cofre parece haber servido únicamente para rellenar esa pantalla de prueba.

LA CUEVA DE LOS ANCIANOS

Durante la aventura, el jugador deberá cruzar el Bosque Dormido para llegar a la famosa Ciudad de los Ancianos, donde Aeris perderá la vida. Entre ambos lugares, atravesará dos pantallas pertenecientes al valle del Coral. La segunda pantalla solamente es un pequeño camino que hay que recorrer, pero la primera constituye un nuevo enigma.

Así es, esa pantalla se divide en dos partes: la de la izquierda, que el jugador cruza, con un tronco de árbol y un cofre que contiene el objeto Anillo Agua, y la de la derecha, que es inaccesible pero donde, si nos fijamos bien, distinguiremos perfectamente, en su parte superior, en medio del follaje, la entrada de una cueva. Evidentemente, esa cueva podría ser sólo un simple elemento del decorado entre muchos otros, pero varios indicios tienden a mostrar que más bien se trata de un lugar eliminado por Square.

En la pantalla, veremos que un camino situado en la parte inferior derecha empieza a llevar hacia la cueva, pero cuando intentamos tomarlo, una roca minúscula nos obliga a dar media vuelta. Además, en la parte inferior de la pantalla podemos ver una liana que sube hasta la entrada de la cueva. Esa liana también podría ser un simple elemento del decorado, pero ¿no es demasiada coincidencia que haya una cueva y una liana que lleve hasta su entrada? En cualquier caso, por más que pulsemos el botón *Seleccionar*, nunca conseguiremos trepar por la liana, ni tampoco descubrir alguna entrada con *Select*. Por último, no hay ninguna pantalla secreta relacionada con la cueva en los datos del juego pero, al analizar el *walkmesh* de la pantalla (zonas autorizadas para desplazarse), ¡nos daremos cuenta de que se puede perfectamente andar por la zona inaccesible delante de la entrada de la cueva!

Tras investigar un poco, hemos podido construir una teoría bastante interesante. En los datos del juego, los ataques enemigos se clasifican cronológicamente en función de los enemigos que pueden encontrarse, desde los del reactor nº 1 hasta Sefirot y las Armas. La lista presenta un detalle un tanto perturbador: «Aguja Oscura», el único

ataque propio de Grasatoda, enemigo que aparece en la primera pantalla del valle del Coral, y «Danza», ataque de Bailarín, el enemigo que acompaña a Grasatoda, no se encuentran clasificados uno detrás de otro como sería lógico. Entre esos dos ataques aparecen todos los de Rilfsak, Diablo, Epiolnis y Ho-Chu, es decir, ¡todos los enemigos del Bosque de los Ancianos! De ello podemos deducir que estaba previsto que los combates con esos enemigos tuvieran lugar entre la entrada y la salida del valle del Coral. Además, el nombre del bosque en la versión en inglés es *Ancient Forest*, por lo que, como en español, claramente da a entender que ese bosque inicialmente tenía algo que ver con los Ancianos (no ocurre así en la versión francesa). Por lo tanto, es muy probable que en una versión primitiva del juego la entrada de la cueva fuera nada más y nada menos que la entrada inicialmente prevista para el Bosque de los Ancianos, justo antes de acceder a la Ciudad de los Ancianos. Quizás los creadores trasladaron el bosque a la zona de Cosmo para no ralentizar un momento fundamental del juego con un lugar de esa talla.

EL HOMBRE CON EL NÚMERO DOS

Al principio del juego, podemos encontrarnos con un hombre muy enigmático en los barrios bajos del Sector Cinco. El hombre está enfermo y, según Aeris, «pasó por aquí cerca y alguien debió de ayudarlo». Si le dirigimos la palabra, lo único que hará será marmullar algo, y Aeris nos pedirá que le ayudemos, antes de señalar que lleva un tatuaje, el número dos. ¿Por qué es importante el tatuaje?

En primer lugar, porque, como sabemos, así se numeran aquellos que han sido sometidos a los experimentos del profesor Hojo con inyecciones de células de Jenova. Casi todas esas personas murieron en el incendio de Nibelheim, antes de que Cloud llegara a Midgar. Sin embargo, el hecho de que el hombre lleve el número dos no nos permite afirmar con seguridad que es una víctima del incendio, puesto que el número trece es Nanaki. Los demás números encontrados durante el juego son hombres con capas negras, mientras que éste no lleva capa alguna. Los números cuatro, cinco, seis, once y doce se encuentran en Nibelheim al principio del juego, y el nueve en la entrada del Templo de los Ancianos. Nos cruzamos con otros individuos parecidos antes de la «Reunión» en Mazo Torbellino, pero no sabemos cuál es su número, y probablemente no tengan ninguno.

Pero, entonces, ¿quién puede ser ese número dos, que al contrario de los demás presenta una apariencia perfectamente humana? ¿Podría ser Zack, como muchos han planteado? Si volvemos al sótano de la mansión de Nibelheim antes del final del juego,

es posible ver una escena en la que, de forma incontestable, Zack es asesinado cerca de Midgar por soldados de la Shinra. Las personas que aun así sostienen que ese número dos puede ser Zack justifican su hipótesis afirmando que es imposible que Zack, un miembro de Soldado, muera tan fácilmente, por sólo unos balazos. Añaden que, como Cloud ha perdido la memoria, no muestra los hechos tal y como sucedieron realmente. Según esta hipótesis, Zack habría quedado gravemente herido, un hombre lo habría encontrado y después llevado hasta la tubería. Su estado podría explicar que sea incapaz de hablar y que Aeris quiera prestarle ayuda, ya que el hombre probablemente le recuerde a su primer novio.

¿Qué pensar de esta teoría, aparte de que presenta demasiados puntos débiles? En primer lugar, ¿cuándo podría haber sido tatuado Zack? En principio, después del episodio de Nibelheim. En ese caso, Cloud también tendría que tener un tatuaje. En segundo lugar, Zack es miembro de Soldado, pero eso no lo convierte en un ser inmortal. Una prueba aún más convincente es, unos años antes, la muerte de Sefirot a manos de Cloud, un simple guardia que no debía haber tenido ninguna posibilidad de ganarle. Por último, si ese hombre fuera Zack realmente, Aeris o Cloud tendrían que haberlo reconocido, puesto que los balazos recibidos y las semanas pasadas desde la fuga de Nibelheim no pueden haberlo transformado hasta el punto de estar irreconocible.

Entonces, ¿cuáles son las hipótesis posibles acerca de la identidad de ese número dos? Para responder a esta pregunta, hay que volver a Nibelheim cinco años antes (según la cronología de *FF VII*). Dado que los demás individuos tatuados provienen de Nibelheim, podemos considerar que hay muchas probabilidades de que allí encontremos al número dos tal como era cinco años antes. Las personas cuya identidad conocemos son Zangan y el padre de Tifa. Zangan abandonó la ciudad para llevarse a Tifa, herida, a Midgar, por lo que Hojo nunca ha podido someterle a sus experimentos. El padre de Tifa, por su parte, podría haber servido de cobaya a Hojo, pero visiblemente no se parece a nuestro hombre: en principio, Cloud debería reconocerlo, puesto que se acuerda de él cuando recuerda el episodio de la caída que Tifa sufrió cuando era niña, de la que el padre le culpó.

Si lo pensamos bien, solamente queda una posibilidad, admitiendo que sea realmente necesario encontrar una. El único hombre que podría corresponder físicamente sería el fotógrafo que vivía en Nibelheim. ¿Por qué él? Primero, nadie más presenta el físico adecuado. Segundo, si comparamos su ropa con la del número dos, se observan algunas semejanzas. Por ejemplo, ambos llevan los mismos zapatos (y no todos los personajes no jugables tienen el mismo tipo de zapatos), la misma camiseta blanca y un pantalón de tirantes parecido. El rostro del hombre parece haberse

quemado, igual que el cráneo, lo que explicaría el gorro.

¿Hemos conseguido identificar a nuestro hombre? En realidad, es muy posible que no. En Nibelheim nos podemos cruzar con nueve individuos que llevan una capa negra, es decir, exactamente el número de víctimas del incendio: la madre de Cloud, la encargada de la tienda y el fotógrafo, el viejo de la posada, la vecina de Tifa y sus dos hijos, y otros dos habitantes desconocidos delante de la mansión. Además, los seres de negro normalmente se encuentran en sus respectivas casas, lo que *a priori* parece descartar la teoría de que el número dos podría proceder de Nibelheim…

Aun así, otra hipótesis sería posible. Si estudiamos todos los diálogos asociados a la pantalla donde se presenta al número dos, vemos que se indica que allí podemos recibir un elixir. Sin embargo, sea cual sea el momento en el que vayamos hasta allí, el hombre nunca nos dará nada y nunca encontraremos ningún objeto en esa tubería. Podría tratarse, por lo tanto, de una misión anulada en el último momento, como por ejemplo traer un medicamento del Mercado Muro para curar al hombre enfermo (de hecho, un hombre del Sector Cinco nos dice que la próxima vez le llevemos algo del Mercado Muro).

LA ESFERA AMARILLA

Al final del juego surge otro misterio, posiblemente uno de los más interesantes de estudiar, puesto que implica un elemento muy abstracto del guión: la Tierra Prometida. Cuando Cloud está a punto de enfrentarse a la forma final de Sefirot, su espíritu cruza varios túneles hasta llegar a la Corriente Vital. Durante unos segundos, su mirada parece fijarse en una esfera amarilla muy extraña, que desaparece antes de que se inicie el combate contra Sefirot. Aunque ese momento sea corto, la esfera parece un elemento importante del guión.

Es inevitable preguntarse qué representa esa esfera y, para contestar a esa pregunta, podemos plantear dos teorías bastante similares. En primer lugar, simplemente podría tratarse de Sagrado, puesto que poco antes del combate contra Bizarro Sefirot (la primera forma de Sefirot durante la batalla final), el equipo llega basta el centro del Planeta, donde descubre una extraña estructura brillante rodeada de una especie de membrana roja. En ese momento, Cloud dice: «Sagrado… Sagrado… está ahí… Sagrado está brillando… ¡La oración de Aeris está brillando!». Esto confirma que lo que se encuentra en la Cueva del Norte en el momento del combate final es, efectivamente, Sagrado, y es muy posible que lo que Cloud ve poco después sea de nuevo Sagrado, esta vez, sin el envoltorio.

Esa cubierta roja que lo rodea al principio podría muy bien ser de carácter maléfico, pues desaparece tr as el combate contra Seguro Sefirot (la penúltima forma adoptada por el enemigo). Podría representar el control ejercido por Sefirot sobre Sagrado, que impide que la invocación de Aeris detenga a Meteorito. Tras la victoria de Cloud en los dos combates anteriores, Sagrado estaría de nuevo libre y adoptaría su verdadera forma, en este caso esférica. Recordemos una frase pronunciada por Bugenhagen en la Ciudad de los Ancianos: «Si un alma que vaya buscando a Sagrado alcanza el Planeta, aparecerá». El hecho de que Cloud se sumerja en la Corriente Vital podría significar que su alma ha alcanzado el Planeta y, como está buscando a Sagrado, éste puede aparecer justo en ese momento.

No obstante, Sagrado sólo quedará totalmente liberado de la dominación de Sefirot una vez que éste haya sido vencido de forma definitiva, algo que ocurrirá después de que Cloud tenga esa visión de la esfera amarilla. En ese caso, puede que la esfera no sea Sagrado. Por lo tanto, probablemente quede sólo una explicación: la esfera en realidad podría representar la Tierra Prometida. Esta hipótesis parece aún más plausible si tenemos en cuenta que hay muchos indicios que la apoyan.

Para empezar, el tema de la Tierra Prometida se aborda en numerosas ocasiones durante el juego, aunque no hay ningún momento en el que podamos descubrir su verdadera naturaleza: la Shinra busca una tierra rica en Mako, y los Cetras se han pasado la vida recorriendo el Planeta en busca de un lugar que se supone les aportará la felicidad plena. A partir de los diálogos de Eider Hago en Cañón Cosmo, entendemos que la Tierra Prometida solamente es un símbolo de la máxima felicidad, propio de cada uno, y que en realidad no existe. Quizás ese símbolo de la felicidad para Cloud sea un nuevo mundo, liberado del dominio de Sefirot y de la Shinra, y por eso se le aparece con esa forma.

Por otra parte, tras el combate final, Cloud se dirige a Tifa y afirma que «empieza a entender», además de añadir: «Una respuesta del Planeta… La Tierra Prometida… creo que me podré encontrar allí… con ella…». Esas palabras cobran todo su sentido si suponemos que la esfera amarilla representa la Tierra Prometida, teniendo en cuenta que Cloud parece haber visto ese lugar maravilloso y que el único momento en que eso puede haber ocurrido es durante su corto viaje a través de la Corriente Vital, poco antes del combate final contra el verdadero Sefirot.

LOS CETRAS

Pese a estar dotados de poderes mágicos, los Cetras parecen haber tenido apariencia

humana. En el Templo de los Ancianos pueden observarse frescos que representan la llegada del meteorito. Su estilo recuerda las pinturas del Antiguo Egipto. Además, el templo está habitado por extraños personajes, los espíritus de los Ancianos materializados.

Detengámonos un momento en esos misteriosos personajes. Si extraemos de los datos del juego su modelo en 3D y lo superponemos al modelo del Sabio Chocobo, otro personaje enigmático; nos sorprenderá constatar que los dos seres son casi idénticos. Tienen los mismos ojos, la misma barba, la misma ropa malva, los dos sostienen un bastón con la mano derecha y llevan sombrero (una apariencia característica que indudablemente evoca la de los magos negros de la saga *Final Fantasy*). Y, lo que es más, sus nombres en la base de datos del juego son Guide y Guide2, un hecho aún más revelador. Estos elementos consolidan la hipótesis de que el Sabio Chocobo también podría ser un espíritu de los Ancianos. A diferencia de los del templo, él no ha perdido el don de la palabra, pero sí la memoria.

Finalmente, debemos dedicarle unas palabras a Bugenhagen, seguramente el personaje más misterioso del juego. Evidentemente, no es el verdadero abuelo de Nanaki, puesto que ni siquiera son de la misma especie. Teniendo en cuenta su avanzada edad (ciento treinta años), sólo quedan dos posibilidades en lo que se refiere a su identidad. En primer lugar, podría tratarse simplemente de un gran sabio, de la misma «familia» que las demás personas longevas que viven en Cañón Cosmo. En ese caso, su sabiduría y sus conocimientos le habrían permitido adquirir la capacidad de levitar. Sin embargo, a ojos vistas, no tiene ni brazos ni pies, y parece conocer a los Ancianos mejor que nadie. ¿Bugenhagen podría entonces ser un Anciano? Podría ser, pero en la Ciudad Olvidada, cuando le piden que lea la escritura de ese pueblo, afirma categóricamente que no es uno de ellos (algo que no le impedirá descifrarla si volvemos después). La prueba más importante, sin embargo, es su apariencia: al compararlo con los dos personajes anteriores vemos que Bugenhagen también posee una barba blanca, aunque sea más corta, y una túnica que cubre todo su cuerpo, además de levitar como el Sabio Chocobo. Por último, lleva unas gafas negras, que podrían servirle para ocultar los mismos ojos amarillos. Dicho esto, Bugenhagen no ha perdido la cabeza, puede hablar y, en realidad, no tiene ninguna razón para mentir. ¿Podría tratarse de un ser intermedio entre el Cetra y el humano? Es algo completamente factible, puesto que no todos los Cetras desaparecieron (recordemos a Ifalna), al contrario de lo que se cree al principio del juego.

LOVELESS

Loveless es una obra de teatro que forma parte del universo de *FF VII* ¿Por qué, sin embargo, constituye un misterio? Algunos detalles permiten afirmar que existe un vínculo entre la obra y Aeris. Para empezar, hay muy pocos elementos del juego relacionados con *Loveless*, y el único personaje que la nombra es Cid. Cuando hablamos con él en *Viento Fuerte*, en el disco tres, esto es exactamente lo que dice: «Han estado haciendo esa obra cada verano desde que yo era niño. Recuerdo haberla visto sólo una vez… Fue cuando estuve en Midgar, entrevistándome para ser piloto. Tenía tiempo libre y pensé que podría verla. Ahora, no me entusiasma el teatro ni nada. Pero esa cosa me hizo dormir, como pensé que haría. Finalmente, durante la última escena, el tipo que estaba a mi lado me despertó diciéndome que roncaba. Así que casi todo lo que recuerdo de esa obra es el final… La hermana del protagonista pregunta a su amante: "¿Realmente tienes que marcharte?". Y el tipo dice: "Lo prometí. La gente que amo está esperando". "No lo comprendo. En absoluto. Pero… cuídate". "Por supuesto… volveré. Incluso si no prometes esperar. Volveré sabiendo que estarás aquí"». Así termina la obra.

Estas citas deberían recordarnos algo. Retomemos las palabras de Aeris en el Bosque Dormido, justo antes de abandonar definitivamente al equipo para sacrificarse: «Cloud, cuídate». Y, más adelante: «Así pues, debo marcharme. Volveré cuando todo haya terminado». Pero eso no es todo, ya que cuando el equipo va a volver a la Ciudad de los Ancianos para obtener más información sobre el sacrificio de Aeris, Tifa nos da su opinión: «Creo que no pensaba que moriría, sino que planeaba volver». Como podemos ver, esas frases curiosamente se asemejan a los diálogos de la escena final de *Loveless*.

Podría ser sólo una coincidencia, pero recordemos el cartel de *Loveless*, claramente visible en el Sector Ocho de Midgar. La imagen del juego se detiene un momento en él, y a continuación la cámara desciende hacia la parte inferior de la pantalla. Un segundo después, Cloud conoce a Aeris. ¿Por qué los creadores decidieron mostrar el cartel precisamente en ese lugar y en ese momento? No hay respuesta a esa pregunta, pero parece que quisieron establecer una relación entre *Loveless* y Aeris.

Por último, nos apoyaremos en un detalle que queda fuera del juego, pues procede de *Final Fantasy VII: Advent Children*. La escena que tiene lugar en el minuto cincuenta y tres nos depara una extraña sorpresa. Durante un combate contra Loz y Yazoo, Reno y Ruda tratan de levantarse. En ese preciso momento, podemos ver en la

parte inferior izquierda de la pantalla un anuncio. No cabe la menor duda, se puede leer el título *Loveless*, y en principio se trata de un cartel publicitario. Por otra parte, si nos fijamos bien en la imagen, reconoceremos a una mujer rezando, con los ojos cerrados y el pelo trenzado. Ya lo habrán entendido: esa pose es igual a la de Aeris en el altar justo antes de morir, y la mujer del cartel es casi idéntica a ella. ¿Por qué se decidió una vez más asociar la muerte de Aeris a la obra de teatro *Loveless*? Cid nos habla de la obra en el tercer CD, quizás para anunciarnos que el regreso de Aeris está cerca, aunque no sepamos qué forma adoptará. Probablemente regrese como energía espiritual, la forma que de hecho adopta en la cinemática final, cuando guía a las almas para enfrentarse a Meteorito. Además, la última imagen de esa cinemática es Aeris, oculta tras un flujo de Mako, un símbolo de la presencia inmanente de la joven tras la muerte.

LA TABERNA DE LA ABEJA

Durante la misión en el Mereado Muro, gracias a la tarjeta de miembro, se puede acceder (una sola vez) a la Taberna de la Abeja. El lugar presenta varios enigmas. Dos de las habitaciones ya están ocupadas: la habitación de los amantes y la habitación de la reina. Allí hay que espiar lo que ocurre en el interior a través de la cerradura. La primera alberga a una pareja de ancianos llamados abuelo y abuela. Si observamos con atención, descubriremos a un pequeño Cait Sith dando saltitos en la bañera. De hecho, la abuela dice que su hijo, que trabaja para Shinra, acaba de ser nombrado director de departamento. Por lo tanto, todo indica que son los padres de Reeve, dado que el personaje ocupa ese puesto durante todo el juego y además es el creador de Cait Sith.

La segunda habitación resulta ser más misteriosa. Una violenta escena tiene lugar ante nuestros ojos, acompañada del fragor de unos truenos. Parece ser una obra sobre una maldición interpretada por varios actores, entre ellos uno vestido de rey. Los diálogos son extremadamente ambiguos, con extrañas alusiones: la frase «Nuestra amada reina no se despierta…» podría hacer referencia al espécimen de Jenova, encerrado en el edificio de la Shinra. Después, escuchamos la frase «Ha llegado la hora», exactamente las mismas palabras que pronuncia Jenova la primera vez que la vemos, con la apariencia de Sefirot, en el buque. A continuación se habla de una leyenda transmitida de generación en generación, la «búsqueda de la Tierra Prometida», donde encontramos una referencia a los Cetras. El resto es aún más inquietante, ya que el actor habla de un personaje de ojos azules con una gran espada en la espalda, que no los llevará a la Tierra Prometida. ¿Se trata de una alusión a las

aventuras que va a vivir el héroe?

LAS VOCES QUE CLOUD ESCUCHA

Hasta el final del disco dos, Cloud es un joven desorientado que no sabe exactamente quién es. Además, suele perder el control de sí mismo, lo que incita a pensar que sufre un trastorno de la personalidad, sobre todo cuando vemos cómo su cuerpo se «desdobla» en la pantalla, en una parte que puede controlar y otra que no controla para nada. Por ejemplo, lo vemos perder el control en el reactor nº 5 y en una de las habitaciones de la Taberna de la Abeja. También adopta una actitud extraña en el Templo de los Ancianos, ante las pinturas murales.

Como es natural, el origen de esos síntomas primero se relaciona con las células de Jenova que Hojo le ha inyectado. Cloud es manipulado por la parte de Jenova que está en su interior para que cometa actos contra su voluntad, como entregarle la materia negra a Sefirot en el Templo de los Ancianos o en Mazo Torbellino. Parece existir una escisión entre el Cloud actual y el joven Cloud antes de los experimentos de Hojo, pero eso no es todo: en dos ocasiones, en el disco uno, una voz se dirige a él mientras duerme. La primera vez que la escucha, Cloud acaba de caer del reactor nº 5 y ha aterrizado en la iglesia de los barrios bajos: «¿Estás bien? ¿Me oyes? Antes, sin embargo… Podías pasar con las rodillas despellejadas… ¿Qué tal ahora? ¿Puedes levantarte? No te preocupes por mí… ¿Puedes moverte? ¿Qué tal eso? Tómatelo con calma. Poco a poco…». Antes de recobrar el conocimiento, Cloud pregunta a la voz: «Oye… ¿Quién eres?». La segunda vez, Cloud está descansando en Junon: «Esto me recuerda… Cuando fuiste al monte Nibel, Tifa era tu guía, ¿verdad? Pero ¿dónde estaba Tifa sino allí? Fue una suerte para vosotros dos que os volvierais a ver». Podríamos pensar que es la voz de Jenova maquinando su plan para desorientar a Cloud. Sin embargo, la voz parece ser realmente amigable y muy cercana al héroe.

De alguna manera, parece tratarse más bien de su subconsciente, que se pregunta por los hechos acontecidos cinco años antes. No olvidemos que en la Corriente Vital el espíritu de Cloud se divide en tres partes, que él intentará reunir por todos los medios. Una de ellas es una entidad que parece más familiar con Tifa y más lúcida: el joven Cloud de hace siete años, con una camiseta blanca y un pantalón corto azul. Es el primer Cloud que sintió algo por Tifa y el que decide alistarse en Soldado. Todo lo que sigue a esa época es confuso, en particular su supuesta entrada en Soldado. La voz, por consiguiente, podría pertenecer a ese joven Cloud perfectamente cuerdo, enterrada en el fondo de su ser. Esta hipótesis se corrobora con lo que ocurre durante el episodio en

que Cloud pierde la materia negra, justo después de la destrucción del Templo de los Ancianos. Cloud va hacia Sefirot, está fuera de sí y, por lo tanto, no podemos jugar con él. Sin embargo, sigue siendo posible jugar con el joven Cloud: podemos moverlo para suplicar al verdadero Cloud que se detenga. Para el personaje, recuperar la razón significaría reconciliarse con el joven Cloud, algo que terminará ocurriendo en la Corriente Vital.

Sin embargo, ésa no es la única voz que escucha Cloud. En el reactor nº 1, en el Templo de los Ancianos (dos veces) y justo antes y después de la muerte de Aeris, una voz parece dirigirse a Cloud, y siempre le repite lo mismo. La voz le dice que «se despierte» (frase traducida como «¡Cuidado!» la primera vez, en el reactor, cuando va a colocar la bomba), es decir, que tome conciencia de su verdadera identidad. Esa voz es la que trata de engañarle haciéndole creer que solamente es un clon defectuoso de Sefirot. En el Templo de los Ancianos, cuando pierde el conocimiento, Cloud dice acordarse «del camino», de su objetivo, ya que probablemente Jenova lo obliga a creer que es un esbirro de Sefirot que debe entregarle la materia negra. Podríamos incluso considerar que, desde el momento en que Cloud declara acordarse de su objetivo, no deja de escuchar la voz de Jenova guiándole hacia Sefirot. Justo antes de la muerte de Aeris, cuando él mismo, dominado por Jenova, está a punto de matarla, Cloud se dirige directamente a la voz («¿Qué me estás obligando a hacer?»), como si respondiera a las órdenes que escucha. Después, tras la muerte de Aeris, la voz insiste aún más precisándole que es «una marioneta», y vemos aparecer el nombre de Jenova, lo que no deja lugar a dudas de que se comunica con Cloud. En definitiva, podemos decir que a lo largo del juego, Cloud se debate entre dos voces antagonistas: la del joven Cloud (textos grises), su subconsciente, que trata por todos los medios de lograr que recupere el juicio, y la voz de Jenova, cuyo único objetivo es manipularlo.

LA MUERTE DE TSENG

Simple incoherencia o misterio, la muerte de Tseng dejó perplejos a la mayoría de los jugadores de *Final Fantasy VII*, y no sin razón, ¡Tseng vuelve a aparecer como por arte de magia dos años después en *Advent Children*! En el juego, encontramos a Tseng gravemente herido en la puerta del Templo de los Ancianos. Si intentamos hablar con él antes de seguir la aventura, afirma que sigue vivo, como para tranquilizar al jugador, pero ya no lo volveremos a ver durante el juego. Todo hace pensar que ha muerto.

Una frase pronunciada por Elena cuando llegamos a la aldea de Icicle borrará todas las dudas al respecto. Elena afirma, refiriéndose a Tseng: «¡Realmente tuviste valor

para cargarte a mi jefe de esa manera!». De ello se deduce que Elena ha debido encontrar el cadáver de Tseng, que además no acompaña a los tres Turcos que veremos en los sótanos del Sector Ocho, lo que corrobora la hipótesis de su muerte en el Templo de los Ancianos. ¿Cómo explicar entonces su reaparición dos años después, salvo si se la atribuimos a una gigantesca incoherencia?

Al contrario de lo que ocurre con la supuesta muerte de Rufus, que en realidad queda en el aire, puesto que no se muestra en el juego sino que solamente se considera muy probable, la de Tseng, aunque tampoco se muestre, es confirmada por lo que dice Elena. Rufus, en *Advent Children*, puede pasar por alguien que se ha salvado de milagro, ¿pero Tseng? Tiene una explicación, y la encontramos en la versión original en japonés del texto de Elena, que en realidad dice algo así: «¡Cómo te has atrevido a hacerle eso a mi jefe!». Por lo tanto, no habla de que hayan matado a Tseng, sino solamente de que lo han dejado en muy mal estado, lo que quiere decir que un hecho que considerábamos una incoherencia no es sino el resultado de un enésimo error de traducción, cuando la versión japonesa nos dejaba voluntariamente en la duda.

TRES MISTERIOSOS ELEMENTOS CLAVE

Quizás ya hayan tenido la curiosidad de utilizar un editor de partidas guardadas para PC o un código de Action Replay para obtener todos los objetos clave del juego. Si es así, se habrán dado cuenta de que tres elementos clave no están disponibles en ningún momento de la partida: «Bragas misterio» (bragas con motivos infantiles), «Carta a una hija» (carta a una joven que vive en Kalrn) y «Carta a una esposa» (carta, esta vez a una esposa). Todo hace pensar que esos elementos constituyen el producto de una misión anulada por los desarrolladores, algo que no es totalmente falso. En primer lugar, podría plantearse una duda acerca de las bragas misterio, dado que se puede recuperar ropa interior en la cómoda de Tifa durante el episodio del pasado de Cloud que se narra en Kalm. Esa ropa se llama «???» en la versión PlayStation, y «Ropa interior ortopédica» en PC. El menú de los elementos clave no puede consultarse en ese momento del juego, por lo que podríamos pensar que el elemento «Bragas misterio» es el nombre de ese objeto en el menú. Sin embargo, esa hipótesis puede desmentirse. En los datos del juego, los elementos clave están clasificados con un orden muy preciso, y las bragas misterio se encuentran entre la «Lencería» y las «Bragas bikini», que deben recuperarse en la Taberna de la Abeja.

Por lo tanto, las «Bragas misterio» en un principio debían de ser otro elemento clave disponible en la Taberna de la Abeja, para aumentar las posibilidades de ser

seleccionado por Don Corneo en su mansión. No resulta extraño, pues todos los demás elementos del Mercado Muro van en grupos de tres (los vestidos, las pelucas, etc.) y los «valores de belleza» de la ropa interior que influye en la elección de Don Corneo finalmente no valen nada. Esta teoría es perfectamente plausible ya que, en la versión japonesa, varias escenas a las que puede accederse a través de la *debug room* muestran que la Taberna de la Abeja inicialmente iba a desarrollarse más, con tres pantallas adicionales: una entrada mucho más moderna, con una pantalla de televisión gigante que mostraba imágenes de chicas (entre ellas, Tifa), y dos salones de magníficos colores. En esos salones, podíamos ver dos televisores donde desfilaban imágenes de todo el mundo, ¡algo muy extraño! Por lo tanto, las «Bragas misterio» quizás iban a encontrarse en una de esas salas.

Las dos cartas misteriosas han hecho correr ríos de tinta en los últimos años. Y con razón, puesto que cuando vamos a Kalm, en la planta alta de la casa donde hay un anciano sentado en la planta baja, descubrimos un enorme cofre, diferente de los que vemos normalmente, y cerrado con llave. Cloud de hecho dice que no se puede abrir. Además, esa pantalla es prácticamente la única de Kalm donde no hay nadie, lo que nos lleva a pensar que la hija y la esposa destinatarias de las cartas podrían haber estado allí en un primer momento, para permitirnos acceder a la recompensa contenida en el famoso cofre una vez cumplida la misión. Sin embargo, al suprimir esa misión, los creadores cometieron un pequeño error. Si repasamos los múltiples diálogos del juego, veremos que uno sin lugar a dudas hace referencia a ella. En Gongaga: «Soy un vendedor ambulante que recorre el mundo. Estoy aquí porque he oído decir que, cerca de esta aldea, hay materia lo suficientemente potente como para hacer que la tierra tiemble. Echo de menos mi pueblo y me gustaría ver a mi familia. Me gustaría pedirte un favor. ¿Podrías entregarle esta carta a mi querida esposa? ¿Me harás ese favor? Mi mujer vive en la aldea de Kalm. Te agradezco mucho tu ayuda».

No hay duda de que esa carta corresponde al elemento clave «Carta a mi esposa», pero ni el vendedor ambulante ni su esposa existen en la versión final del juego. Por otra parte, parece hacer referencia a la materia de invocación Titán, ya que ésta hace que la tierra tiemble y se encuentra cerca de Gongaga. Ese personaje, por lo tanto, también nos habría dado una pista sobre la invocación, bastante difícil de encontrar cuando se desconoce su ubicación. Tras varias búsquedas en los diálogos de la versión japonesa, vemos que el mismo diálogo se repite en Ciudad Cohete, y que también se eliminó en nuestras versiones occidentales. En esa ocasión, el texto solamente hablaba de la hija del comerciante, sin hacer referencia a materia alguna.

LA MÚSICA OCULTA

El último misterio que abordaremos ha sido resuelto hace poco. Para descubrirlo, basta con estudiar los archivos Midi del juego, es decir, el repertorio musical de la versión para PC. Al extraerlos todos, descubriremos un archivo titulado *Comical*. Esa pieza, que no se escucha en ningún momento de la aventura, parece haber sido eliminada del juego, ¡pero no de los datos!

Si la escuchan, constatarán que es una melodía bastante infantil y no excesivamente bonita. Podríamos imaginar que, de haber sido incluida en el juego, habría estado relacionada con Yulíie o Cait Sith. Sin embargo, no es así. En realidad, es una pieza que estaba destinada a ser escuchada una sola vez, en la antigua versión de la Taberna de la Abeja que finalmente se eliminó. Una secuencia cómica se iniciaba cuando el jugador hablaba con el «director de Shinra», presente en la primera entrada de la Taberna. Se veía a Palmer salir directamente de una de las habitaciones y ser acompañado hacia la salida por una empleada. La música comenzaba a escucharse en cuanto aparecía y se mantenía durante toda la escena, durante la cual Palmer se daba cuenta de la presencia del director de Shinra y lo reñía, sin duda por su presencia en el lugar. A continuación, el director de Shinra huía corriendo y Palmer iba tras él hasta desaparecer de la pantalla. Finalmente, podemos entender que nunca haya visto la luz este acontecimiento que tenía lugar en la Taberna de la Abeja, supervisado por el desarrollador Motomu Toriyama y censurado por los desarrolladores debido a sus alusiones algo turbias.

III. INCOHERENCIAS Y ERRORES

Además de los distintos misterios, *Final Fantasy VII* contiene varias pequeñas incoherencias y errores. A continuación les presentamos una selección de esas faltas de atención de los programadores o simples meteduras de pata de la traducción.

INFANCIA CON BARRET

Esta incoherencia, que se deriva de dos errores de traducción sucesivos, ha dado mucho que hablar. Al llegar al Séptimo Cielo al principio del juego, Tifa le pregunta a Cloud si se ha peleado con Barret y se proponen al jugador dos posibles respuestas. En primer lugar, si la traducción hubiese sido fiel al original, la respuesta «No, esta vez no» tendría que haber adoptado la forma de un «No, me aguanté», con un significado totalmente distinto, puesto que tal y como está escrita, la respuesta sobrentiende que Barret y Cloud tienen un pasado en común. Sin embargo, si el jugador contesta «Sí» a la pregunta, el comentario de Tifa da claramente a entender que Cloud y Barret se conocen desde la infancia («Siempre está metiéndose con los que le rodean y siempre habéis tenido peleas desde que erais pequeños»). El comentario de Tifa es el resultado de una interpretación incorrecta del pronombre inglés *you* de la versión estadounidense («He's always pushing people around, and *you've* always been in fights ever since *you* were little» [la cursiva es nuestra]), que se consideró plural cuando en realidad solamente se refiere a Cloud.

MIDGAL

Durante la huida del edificio de Shinra, una cinemática nos muestra a Aeris y a Tifa en la cabina de una camioneta. En la puerta se puede leer la inscripción «MIDGAL'S». Podríamos pensar que se refiere, por ejemplo, a la marca del vehículo, pero la *r* y la *l* son letras que en japonés se transcriben fonéticamente con el sonido [r], lo que nos lleva a pensar que en realidad se trata de una grafía errónea de Midgar.

DUPLICACIÓN DE LA MASAMUNE

Poco después de escapar de la cárcel del edificio de Shinra, vemos al presidente asesinado, con la Masamune de Sefirot plantada en la espalda. Sin embargo, después veremos a Sefirot blandiendo la misma espada en varios momentos del juego, cuando se supone que no hay otra igual. La única respuesta válida para justificar este detalle que no puede habérsele escapado a los desarrolladores es que el Sefirot con el que nos encontramos (que en realidad es Jenova) lleva su capacidad para metamorfosearse hasta la reproducción de su ropa y de sus accesorios. De esa forma, Jenova sería capaz de reproducir la Masamune infinitas veces. Aunque esto sea coherente, resulta difícil creer que los personajes del juego no se den cuenta del engaño, ya que adivinarlo les habría permitido plantearse antes la posibilidad de estarse enfrentando a Jenova y no a Sefirot.

INFANCIA CON JHONNY

La relación entre Johnny y Cloud que establece la versión francesa del juego[2] es el resultado de un importante problema de comprensión. En el juego, Johnny dice ser, varias veces, un «amigo de infancia» de Cloud (e incluso, en Costa del Sol, un compañero de Soldado), cuando no hay ninguna posibilidad de que ambos hombres se hayan conocido antes, dado que Cloud vivió en Nibelheim hasta cumplir catorce años y el padre de Johnny declara que no conoce esa ciudad cuando hablamos con él al principio del juego. Si no fuera por ese último detalle, podríamos creer que Johnny es uno de los amigos de infancia de Tifa, e incluso el que le escribe una carta desde Midgar. En realidad, todo se debe, una vez más, a un grave error de los traductores. Johnny otorga a Cloud el sobrenombre de «amigo de infancia» por rencor (podría haber dicho «el señorito amigo de infancia de Tifa»). Asimismo, en Costa del Sol, añade ese calificativo al de «Señor ex-Soldado», y de ahí el doble error de traducción cometido. En el mismo diálogo, trata a Cloud de seductor y de asesino, haciendo referencia al encuentro que pueden tener en la Taberna de la Abeja y al derrumbamiento de la placa del Sector Siete.

HÉLICES DEL TELEFÉRICO

Cuando el jugador debe tomar el teleférico de Corel del Norte eon destino al Gold Saucer por primera vez, se descuidó un detalle un poco desconcertante: en la pantalla de juego, las hélices del teleférico están en la parte delantera, mientras que en la cinemática se encuentran en la parte trasera del vehículo.

MASACRE PERPETRADA POR DYNE

Muchos jugadores denunciaron una incoherencia al enterarse de que Dyne, encerrado en la prisión del desierto, era el autor de la masacre del Gold Saucer. Después de todo, Cait Sith confirma que solamente hay una forma de salir de la prisión, y el señor Coates añade que esa forma consiste en ganar una carrera de chocobos. Sin embargo, también afirma que es necesario el «permiso del jefe» para participar en la carrera, y ese jefe resulta ser Dvye, lo que significa que la incoherencia no es tan flagrante, puesto que es el propio Dyne el que decide quién puede subir al Gold Saucer en el ascensor. Por lo tanto, él mismo puede haber subido, haberse encontrado con los soldados de la Shinra, haberlos matado a todos y después haber vuelto a esconderse en el desierto.

PIANO INCOMBUSTIBLE

Cuando volvemos a Nibelheim en medio del primer disco, vemos que la ciudad está intacta pese al incendio que la destruyó unos años antes. Shinra la ha reconstruido, como indica el informe de Hojo. Aun así, hay un elemento ligeramente problemático en la habitación de Tifa: el piano. Desde un punto de vista lógico, el piano tiene que haberse quemado durante el incendio, al menos parcialmente, lo que significa que debe haber sido sustituido por una copia. Cuando Cloud ve el piano intacto, él mismo se hace la pregunta, porque no sabe forzosamente que Shinra ha restaurado la ciudad. Sin embargo, tocar varias notas al azar en algunos casos nos permitirá recibir un guil, «los ahorros secretos de Tifa», según el juego. Eso prueba que en realidad sí es el piano de la joven. La única explicación racional para esta cuestión es pensar que durante el incendio el piano sólo quedó dañado, y Shinra lo restauró tan bien que ahora parece

totalmente nuevo.

DESDE EL TEMPLO HASTA LA CIUDAD DE LOS ANCIANOS

Una incoherencia bastante conocida es la hazaña de Aeris para ir desde el Templo hasta la Ciudad de los Ancianos. Cuando la joven nos abandona tras el episodio del Templo, llega inmediatamente al Bosque Dormido, sin el *Potrillo*, puesto que es el grupo quien lo tiene. Además, Barret y Tifa no saben adonde ha ido Aeris, por lo que no pueden haberla acompañado. Aunque este tipo de aberración puede fácilmente parecer el típico error de los RPG, es extraño que un detalle tan importante haya sido descuidado en este juego. Lo mismo ocurre con el camión que lleva a Cloud y a Zack desde Nibelheim hasta Midgar… Cuando un océano separa ambas ciudades. Sin embargo, tanto en el primer caso como en el segundo, no sabemos qué otros medios de transporte han podido utilizar los personajes en el camino, así que nos abstendremos de considerarlos incoherencias.

LA PROFUNDIDAD DEL LAGO

Tras la muerte de Aeris, Cloud se mete en un lago para dejar que se hunda el cuerpo sin vida de la joven. El problema es que vemos cómo el cuerpo se hunde unos como mínimo diez metros mientras que Cloud hace pie sin ningún problema. Es cierto que podemos imaginarnos que Cloud anduvo hasta el punto límite donde hacía pie y que depositó a Aeris en el lugar exacto donde el lago de repente ganaba más profundidad. Aunque admitamos esta hipótesis, si tenemos en cuenta el principio de Arquímedes resulta difícil creer que un cuerpo pueda hundirse con tanta facilidad, a menos que lo hayan lastrado con piedras —y eso sin hablar de la ausencia de Cloud en la pantalla en el momento en que el cuerpo de Aeris desciende hacia las profundidades del lago—.

¿EN SOLDADO O NO?

Cuando Cloud regresa junto al resto del equipo, en el disco dos, puede iniciarse un diálogo con Yuffie a bordo de *Viento Fuerte*, y esa conversación contiene una incoherencia bastante torpe. Tras el episodio de la Corriente Vital, Cloud vuelve en sí y

le explica a todo el mundo que en realidad nunca formó parte de Soldado, como creía hasta ese momento. Sin embargo, durante esa conversación con Yuffie, dice que él también está mareado y que cuando estaba en Soldado, se había olvidado completamente de que le mareaba viajar. Cloud no tiene ninguna razón para seguir fingiendo que ha estado en Soldado. Visiblemente, se trata de un error de traducción desde la versión original japonesa, en la que es probable que Cloud diga simplemente que durante el tiempo en que creyó ser un antiguo miembro de Soldado (desde el principio del juego), también se olvidó completamente que viajar le mareaba.

EL AVION GELNIKA HUNDIDO

En cuanto tomamos posesión del submarino, podemos acercarnos a Junon para descubrir la cinemática del despegue del Gelnika, el avión que durante el vuelo supuestamente será atacado por el Arma. Sin embargo, el avión hundido aparece bajo el agua exactamente en el mismo momento, y los diálogos sobre el accidente aéreo (en Kalm, por ejemplo) también están disponibles desde ese momento. Esto quiere decir que basta con ir a los restos del avión hundido o leer uno de los textos que lo anuncian, y a continuación ir al aeropuerto de Junon (sin continuar la aventura), para descubrir esta escena cinemática y notar la incoherencia.

SHINRA Nº 26

En otra cinemática, los creadores cometieron un pequeño error que puede calificarse de incoherencia. En el momento en que el cohete Shinra nº 26 está a punto de despegar, al final del disco dos, la cámara muestra en primer plano el exterior del cohete. En lugar de ver escrito «Shin-Ra» igual que en la pantalla principal, vemos que las letras están invertidas, como en un espejo. Ese «reflejo» seguramente haya sido causado por un fallo de codificación, igual que ocurre con las hélices del teleférico del Gold Saucer.

LA DIRECCIÓN DEL CAÑÓN

Tras el disparo del cañón instalado en Midgar, la barrera del cráter del Norte queda dañada, al final del disco dos. Sin embargo, si intentamos llegar al cráter saliendo con

Viento Fuerte desde el cañón y volando todo recto, no tenemos ninguna posibilidad de alcanzarlo. En realidad, está tan lejos hacia un lado que no cabe duda de que hay una incongruencia. Debemos precisar que el Arma Diamante, alcanzada por el disparo del cañón, no desvía el rayo de su trayectoria. El rayo, por lo tanto, continúa en la misma dirección, lo que confirma la contradicción entre lo que nos muestra la cinemática y la orientación real del cañón en Midgar con respecto al lugar donde se encuentra el cráter del Norte en el mapa del mundo.

RECUPERAR A VINCENT EN EL DISCO TRES

Si conseguimos a Vincent en la mansión de Nibelheim durante el disco tres, nos enfrentaremos a una pequeña incoherencia del guión. Así es, cuando Vincent decide unirse al grupo, pregunta «¿Si os acompaño me encontraré a Hojo?», a lo que Cloud contesta «Supongo que tarde o temprano…». Sin embargo, en el disco tres, es difícil prever un encuentro próximo con Hojo, dado que el grupo ha eliminado al investigador al final del disco dos. La explicación es muy sencilla: en el juego, Vincent tiene dos respuestas posibles para ese lugar, pero cada una para un momento distinto del juego, una se refiere a un futuro encuentro con Hojo, y otra idéntica, salvo que acerca de Sefirot. El problema es que ambas fueron traducidas exactamente de la misma forma a partir del japonés, por lo que la pregunta en ambos casos se refiere a Hojo, en lugar de referirse a Sefirot, como sería lo lógico, en el disco tres.

LA EDAD DE NANAKI

Al término del juego, vemos a Nanaki acercándose a Midgar con sus dos crías, quinientos años después del final del juego. Sin embargo, además del hecho de que en principio Nanaki era el último espécimen de su raza en el Planeta (una cuestión que sólo fue aclarada posteriormente), su longevidad parece implicar una incoherencia del juego.

Bugenhagen calcula que la edad actual de Nanaki, cuarenta y ocho años, corresponde a dieciséis años en los humanos. Por lo tanto, teniendo en cuenta que una edad es tres veces mayor que la otra, podríamos suponer que su longevidad es tres veces mayor que la de un humano. Esto quiere decir que en la imagen final, Nanaki tendría unos quinientos cuarenta y ocho años, es decir, si seguimos la misma lógica,

ciento ochenta y tres años humanos. Sin embargo, incluso Bugenhagen, que es un humano fuera de serie, no supera los ciento treinta años en el juego, por lo que esa «edad humana estimada» de Nanaki parece desmesurada. La posible objeción consistiría en señalar que Bugenhagen habla en términos de madurez y no forzosamente de longevidad. En ese caso, no hay nada que confirme que el factor tres sea válido sea cual sea la edad.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO IV
ADVENT CHILDREN



I. CREACIÓN

EL REGRESO DEL MESÍAS

Before Crisis, diseñado para los teléfonos móviles del operador japonés NTT Docomo, fue el primer juego que vio la luz tras *Final Fantasy VII*, pero no la primera extensión del célebre RPG. La decisión de crear una continuación de *FF VII* se había tomado mucho antes y, en un primer momento, iba a adoptar la forma de una película de animación. Este hecho resulta aún más original si tenemos en cuenta que la iniciativa de realizar la película no partió ni de Rilase, ni de Nomura, ni de ningún otro miembro del equipo de desarrollo de *Final Fantasy VII*, sino de los empleados de Visual Works, el estudio interno de Square especializado en la creación de imágenes generadas por ordenador para los juegos de la compañía. En 2002, el equipo del estudio empezaba a cansarse de trabajar sólo en las cinemáticas de los juegos y deseaba dedicarse a un proyecto de mayor envergadura. La iniciativa gustó y el proyecto atrajo la atención de las altas esferas del editor japonés, por lo que se tomó la decisión de crear una nueva obra en torno al universo de *Final Fantasy VII* Se confió a Nojima la escritura de un primer guión. Muy concisa, la primera versión del guionista narraba una historia sin escenas de acción ni combates épicos, una intriga donde Cloud recibía la carta de un niño y que podía dar lugar a un cortometraje. Pese al entusiasmo que generó el proyecto, el estudio Visual Works en ese momento no podía dedicarse enteramente a la película ya que estaba demasiado ocupado terminando las cinemáticas de *Final Fantasy X-2*, por lo que el proyecto se suspendió.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Hubo que esperar al año 2003 y a la fusión de los dos gigantes del videojuego, Square y Enix, para que el proyecto volviera a ponerse sobre la mesa. En esa fecha, el equipo se puso a trabajar de nuevo y muy pronto sacó un prototipo, destinado a probar los efectos y las luces. Esa secuencia, que ponía en escena a Cloud subido en la moto de *Final Fantasy VII*, no duraba mucho más de un minuto. En la misma época, Nomura se unió a los equipos de producción que, aunque parezca asombroso, todavía no contaban con una dirección afianzada. De hecho, esa falta de organización estuvo a punto de

causar que el proyecto volviera a detenerse pero, finalmente, Nomura asumió la dirección de la película.

Aunque Visual Works era el responsable oficial del storyboard, en realidad Tetsuya Nomura y Takeshi Nozue, codirector de la película, participaron activamente en su elaboración. El problema era que a Nozue no se le daba demasiado bien dibujar a lápiz. A ese gran adepto de la infografía y del 3D le resultaba extremadamente difícil representar las diferentes escenas en 2D. La mayor parte de las veces, Nozue se limitaba a expresar de la forma más sencilla posible sus intenciones de puesta en escena, la disposición de los elementos del decorado y los personajes, para que después los grafistas de Visual Works descifraran sus garabatos y les dieran cuerpo en 3D.

UN TRABAJO EN EQUIPO

A continuación, el diseñador de personajes estrella de Square se puso manos a la obra y continuó la redacción del guión iniciado por Nojima. La primera versión correspondía a unos veinte minutos de película, pero se había tomado la decisión de estrenar la película directamente en DVD, por lo que ese guión no bastaba. Nomura decidió enriquecer la trama para transformar el proyecto en una película de entretenimiento, con escenas de acción. El segundo borrador del guión alcanzaba unos sesenta minutos, y se terminó poco antes de tomar la decisión de alargar la película para editarla directamente en DVD. Pese a los múltiples retoques y a la participación de varias personas (Nozue, Nojima, Nomura), el argumento principal del guión siguió siendo el mismo. En su última versión, la película ofrece un reencuentro con los personajes de *Final Fantasy VII* dos años después de la caída del meteorito. La vida poco a poco ha vuelto a la normalidad: Cloud trabaja y Tifa se ocupa de un bar en la nueva ciudad de Edge. Sin embargo, la sombra de Sefirot sigue presente y, desde hace poco, una misteriosa enfermedad está causando estragos entre la población. Su nombre: el geoestigma. El título de la película inicialmente previsto era *Final Fantasy VII: Reunión*, una referencia directa a la reencarnación de Sefirot y al llamamiento de Jenova. Sin embargo, Nomura consideró que ese título no expresaba con suficiente fuerza la idea del regreso del enemigo emblemático del juego para PlayStation, por lo que propuso la palabra *Advent*, que en inglés tiene un sentido más amplio que sus equivalentes «Adviento» o «advenimiento», y que aquí debe entenderse como «segunda venida» (en un principio, la de Cristo, antes del Juicio Final). Además, creía que sería mejor que el subtítulo del largometraje tuviera más de una palabra. A Nojima, por su

parte, le parecía adecuado incluir el término *children* (niños) para destacar el tema de la película, al que le tenía un especial apego, además de ser la base del guión desde el primer borrador. Al final, el título de la película reunió de forma sencilla los criterios de ambos creadores.

LAS PRIMERAS PRESENTACIONES PÚBLICAS

La primera versión se presentó al público durante la feria *Tokio Game Show* de 2003. Solamente se mostraron tres minutos, los únicos listos en ese momento, pero el entusiasmo manifestado por los fans disipó las dudas de Nomura y de su equipo. En esa época, todavía estaba previsto que la película no durara más de veinte o treinta minutos. Poco después, el equipo recibió emocionado una invitación para participar en el prestigioso Festival Internacional de Cine de Venecia. Sin embargo, los creadores sólo pudieron presentar una versión del proyecto todavía poco avanzada, en forma de cortometraje. El presidente del jurado, aún más convencido tras la proyección, animó al equipo de Square Enix a ir más lejos, alargar la duración de la película y regresar al año siguiente para volver a presentarla. En esa época, el entusiasmo de los miembros del equipo de *Advent Children* no podía ser mayor, y las felicitaciones del jurado de Venecia los animaron a ser más ambiciosos. A finales de 2004, la duración de la película se estableció en cien minutos, y Nojima emprendió la revisión del guión. Como es lógico, los medios desplegados para la producción siguieron la curva ascendente de las nuevas aspiraciones del proyecto. Por eso, además de recurrir a la captura de movimiento (*motion capture*) para la animación de los personajes, utilizada para conseguir un resultado extremadamente creíble, algunas escenas se realizaron una y otra vez, incansablemente, hasta satisfacer el máximo nivel de exigencia.

EL PASO DE FINAL FANTASY VII A ADVENT CHILDREN

Para todo el equipo de producción, el principal miedo era decepcionar a los fans de *Final Fantasy VII*. Todos temían destrozar el mito del RPG japonés. ¡Nomura incluso llegó a hablar de *FF VII* como de una caja de Pandora! Cada jugador tenía su propio imaginario, una representación personal, e incluso íntima, del universo de *Final Fantasy VII*. Aunque los escenarios del juego de 1997 fueran lo suficientemente detallados como para constituir un teatro de acción concreto en la mente de los

jugadores, los pequeños personajes representados en SD y la sencillez de la puesta en escena permitían dar rienda suelta a la imaginación. Imponer a los fans una visión mucho más detallada de los héroes y del universo del juego claramente suponía un verdadero riesgo, sobre el que los equipos de *Advent Children* reflexionaron mucho. Por esa razón, se decidió organizar el trabajo en etapas, para encontrar la mejor manera de dar forma a los personajes. Por ejemplo, se crearon ocho modelos de Cloud, y cada uno de ellos traducía una visión distinta del héroe, con diversos niveles de realismo: desde el estilo SD hasta el fotorrealismo. En uno de esos bocetos, Cloud llevaba encima las seis espadas que le veremos manejar durante la película. En la versión final, las armas irán colocadas en la moto, Fenrir.

El modelado de algunos protagonistas planteó serios problemas. El codirector Nozue ha confesado que los creadores se enfrentaron a importantes dificultades para modelar cabellos, tejidos o personajes peludos, como Red XIII o Cait Sith, lo que probablemente explique por qué aparecen tan poco en la pantalla (de hecho, la realización de la escena en la que el gato-robot de Reeve cabalga sobre Red XIII fue muy complicada).

Otro aspecto importante a los ojos del equipo era no encerrarse en un realismo demasiado limitativo. Por ejemplo, se exageró voluntariamente la velocidad de los personajes o sus capacidades físicas, para que las secuencias de acción pudieran ser más dinámicas e interesantes. Desde el punto de vista de los creadores, si el objetivo hubiese sido producir una película realista, lo lógico habría sido contratar actores de verdad. Los ángulos de cámara también son una prueba de esa libertad inherente a las producciones realizadas por ordenador, que ofrecen posibilidades inimaginables con una cámara auténtica.

La personalidad de Cloud fue una de las cuestiones que más ocupó a Nojima y a Nomura. El tema central de la película en realidad es el cambio de actitud del héroe. ¿Qué ha ocurrido en la mente del personaje durante los dos años que han pasado desde la caída del meteorito? Esa pregunta sentó las bases de una reflexión importante sobre el guión. Al final, en la película, las respuestas a ese interrogante no son para nada evidentes. Nojima ha descrito a Cloud como un personaje con un carácter más bien sombrío. Pese a haber comenzado una nueva vida, con un nuevo trabajo y una relación con Tifa, esa apacible situación (que nunca antes había podido disfrutar) despierta en él un sentimiento de angustia. Al descubrir que ha contraído el geoestigma, huye. Ahí está el drama: Cloud escapa cuando lo que desea es proteger a las personas que quiere. Nomura continúa presentando una contradicción interesante: ¿Se puede ser feliz con el regreso de la paz cuando, para obtener esa paz, ha sido necesario perder a los seres queridos?

UN GRAN ÉXITO

La producción de *Advent Children* llevó dos años y necesitó el trabajo de trescientas personas. Para Kitase, creador de videojuegos pero también cinéfilo, el reto era enorme, como también lo era para sus distintos equipos, a quienes la nueva experiencia que representaba crear una obra cinematográfica les permitió superarse y mostrar hasta dónde podían llegar sus capacidades. La película se estrenó en Japón en 2005, y al año siguiente en casi toda Europa. Cosechó un rotundo éxito, con más de un millón de DVD vendidos en el momento del lanzamiento. Hasta la fecha, se han vendido más de cuatro millones de copias.

LA ÚLTIMA VERSIÓN DE LA PELÍCULA

En abril de 2009, *Advent Children* volvió a nacer con ocasión de su edición en Blu-ray. Se trató de una versión *Complete* enriquecida con treinta minutos adicionales de película. Las nuevas escenas hacen mayor hincapié en la ciudad de Edge y en sus habitantes enfermos de geoestigma, lo que refuerza el ambiente de la película, más sombrío y deprimente, y le proporciona una mayor madurez, al mostrar una faceta del universo de la que se prescindió en la versión inicial. También sale ganando el ritmo de la obra, puesto que, al estar más espaciadas, las escenas de acción dejan a la narración tiempo para respirar y permiten que el espectador se sumerja aún más en la película. Por lo tanto, hoy en día, esa edición *Complete* constituye la mejor versión del largometraje.

ANÉCDOTAS

Una de las primeras escenas escritas por Nojima es la secuencia del final, en la que Cloud oficia una especie de bautizo de los huérfanos de Edge.

En *Final Fantasy VII*, Sefirot resultaba ser un adversario terrible, hasta el punto de que para los jugadores hoy en día sigue siendo uno de los antagonistas más memorables de la historia del RPG. *Advent Children* necesitaba un malo que fuera igual de inolvidable y debía conseguirlo en un tiempo bastante breve (menos de dos horas, la duración de la película). Por eso, Nomura dotó a Kadaj de un

temperamento extremadamente maléfico. La juventud del personaje, destacada deliberadamente, sirve para acentuar su carácter inquietante.

Hay un ala dibujada en la espalda de la vestimenta de los miembros de la banda de Kadaj: una referencia directa al ala que Sefirot enseña durante el combate final de *Final Fantasy VII*.

El diseño de Barret evolucionó durante la producción de la película. Nomura quería modificarlo, ya que a todo el mundo le parecía que recordaba demasiado al actor estadounidense Mr. T, conocido sobre todo por haber encarnado a uno de los héroes de la serie *El equipo A*.

Para realzar su faceta «fantasmagórica», los animadores hicieron que el personaje de Sefirot nunca guiñara los ojos.

La idea del geoestigma parte de una propuesta rechazada para *Final Fantasy X*: Yuna, la heroína del episodio, recorría el mundo para curar a la población, afectada por una extraña enfermedad.

Los créditos finales, donde vemos a Cloud a lomos de su moto incrustado en un decorado real, se rodaron en Hawai.

Los creadores añadieron el lazo rojo que llevan los personajes del largometraje en las últimas etapas del proyecto. Se dieron cuenta de que ninguno de los protagonistas pronunciaba el nombre de Aeris durante la película, y decidieron añadir el lazo para mostrar que sus compañeros rendían homenaje a la joven que se sacrificó para salvar el mundo.

Al igual que los personajes a los que prestan sus voces, los dobladores japoneses de Aeris (Maya Sakamoto) y Zack (Kenichi Suzumura) son pareja, ¡e incluso están casados!

II. ANÁLISIS

LA SIMBOLOGÍA DE ADVENT CHILDREN

Si bien el sentimiento de los jugadores con respecto a *Final Fantasy VII* es claramente unánime, los demás episodios de la compilación siguen siendo objeto de muchos debates. Como siempre, esos debates enfrentan a adeptos y detractores, y hay que decir que en ese enfrentamiento, *Advent Children* no sale muy bien parada. En su defensa recordaremos que pocas veces una película adaptada de un videojuego ha sido aclamada por el público. Square Enix lo sabe mejor que nadie, teniendo en cuenta el desastre provocado por *La fuerza interior*, la otra película basada en la saga *Final Fantasy*, dirigida por Hironobu Sakaguchi en persona.

A menudo desacreditada, *Advent Children* sin embargo merece que le dediquemos unas líneas, puesto que al desarrollar numerosos elementos de la historia del juego original, esconde una riqueza especial, al mismo tiempo original y sutil, a la que se añade el mérito de no traicionar sus orígenes. Es cierto que no proporciona esa magnífica sensación de viaje que tanto contribuyó al éxito de *Final Fantasy VII*. Es cierto que la impresión de estar ante un mundo al borde del abismo parece menos presente y lograda que en la experiencia vivida en 1997. Sin embargo, la noción de búsqueda espiritual no se perdió y *Advent Children*, ante todo, trata de una búsqueda interior.

Como en el juego, Cloud está abrumado por problemas existenciales que pueden parecer forzados, e incluso totalmente artificiales. Algunos dirán que ésa es una característica típica de los personajes creados por Nomura. Posiblemente. Sin embargo, basta con pararse a «leer» las imágenes para entender la intención que se oculta tras la historia de la película. Para tratar de clarificar esa intención, vamos a retomar con un enfoque muy pedagógico los hechos de *Advent Children* respetando, en la medida de lo posible, el orden cronológico. Estas líneas son, por lo tanto, para aquellos a quienes no les dé miedo intentar comprender al personaje de Cloud.

EL SENTIDO DE LA INTRODUCCIÓN

Desde los primeros planos de *Final Fantasy VII: Advent Children*, se invita al

espectador a rememorar sus vivencias como jugador, puesto que la película empieza con la escena que terminaba el juego: Nanaki escala una escarpada colina con sus dos crías, y desde la cima contempla las ruinas de Midgar. Volver a mostrar esa escena presenta una primera utilidad fácil de entender, ya que se sitúa en un plano técnico: su objetivo es crear, para los jugadores, un vínculo natural entre el largometraje y el videojuego. Al mismo tiempo, para el neófito que nunca haya jugado a *FF VII*, la presentación permite realizar una vuelta atrás que aclara retrospectivamente la situación. Hay que reconocer que el universo de *Final Fantasy VII*, de una densidad fuera de lo común, merecía un mínimo de explicaciones. Sin embargo, el empleo de esa técnica cinematográfica por cuestiones prácticas no justifica la escena, ya que ésta también sirve para plantear el contexto simbólico en el que se inscribirá toda la historia de la película. Por eso, si queremos entender en profundidad el relato de *Advent Children* en su conjunto, debemos pararnos a analizar la escena de introducción.

Si nos situamos dentro del argumento del juego, la escena que nos ocupa transmite un mensaje simbólico fácil de asimilar. Mientras que en la época en que se desarrollaba la acción de *Final Fantasy VII*, los alrededores de Midgar eran desesperadamente estériles, la escena final, que tiene lugar más de cinco siglos después de la aventura, nos muestra que la vegetación ha acabado reconquistando las ruinas de la ciudad. En otras palabras, la fertilidad de la naturaleza se ha impuesto a la esterilidad de la tecnología. En ese plano final magistral, la nueva situación de Nanaki ahonda en la misma idea: el antiguo prisionero de Shinra rebautizado con el nombre de Red XIII, representante de una especie en vías de extinción, ahora es libre y padre de dos hijos.

«La naturaleza se ha impuesto a la tecnología». Al convertir la última escena del juego en su propia escena de introducción, la película se apropia de ese mensaje que acabamos de descifrar. El tema de la esterilidad forma parte de las cuestiones tratadas en *Final Fantasy VII*, y ese vínculo entre el juego y el largometraje sugiere que esa temática también estará presente en *Advent Children*.

No obstante, a primera vista, la película estrictamente hablando no trata la cuestión de los peligrosos efectos secundarios de la tecnología. ¡Prácticamente al revés! Se aleja de los problemas del mundo para centrarse en la intimidad de un Cloud que lucha contra unos estados de ánimo especialmente melancólicos. Por esa razón, podría resultar tentador terminar concluyendo que la moral del juego no constituye el tema de la película.

Sin embargo, tal como ya explicamos en el capítulo «La figure de Link et son évolution» («La figura de Link y su evolución») de nuestra obra *Zelda: Chronique d'une saga légendaire*[3] *(Zelda: Crónica de una saga legendaria)*, una de las normas básicas para la lectura simbólica de un guión requiere interpretar la situación del

mundo como el reflejo del estado psicológico del héroe. Esto quiere decir que, para entender la película, debemos asociar la esterilidad de Midgar a la melancolía de Cloud.

Pese a lo acontecido en el pasado (la caída de Shinra, la muerte de Sefirot, el impacto del meteorito evitado en el último momento, etc.), Midgar en general sigue siendo la misma que en el juego. Cloud está trastornado por un nuevo problema, y al mismo tiempo la ciudad se encuentra expuesta a un nuevo mal, el geoestigma. Al buscar una relación entre la situación mental de Cloud y el estado del mundo, de inmediato queda patente que esa enfermedad es la clave de la asociación que tratamos de establecer. La primera etapa para entender el simbolismo de la historia de *Advent Children* requiere, por lo tanto, una explicación de la función simbólica del geoestigma.

UN FUTURO INCIERTO

En la primera versión de *Advent Children*, los efectos del geoestigma aparecían principalmente en los niños de Midgar, un poco más adelante veremos cómo la segunda versión de la película, *Advent Children Complete*, estrenada en Blu-ray y unos treinta minutos más larga, se distingue de la primera en ese punto. Este detalle es importante en la problemática que nos ocupa (es decir, ¿en qué medida están relacionadas la esterilidad de Midgar y la melancolía de Cloud?). Los niños, futuros adultos, evidentemente simbolizan el futuro, las potencialidades. Cuando el protagonista de una historia no es un niño, su relación con los niños también puede representar una situación relacionada con su propio futuro.

Para ilustrar esta idea, el ejemplo más claro que podemos presentar es el caso de John Anderton, el protagonista de la película *Minority Report* de Steven Spielberg (2002). Atormentado por la desaparición de su único hijo, John vive en el pasado y sus recuerdos son una obsesión. Esta inercia psicológica se extiende hasta su profesión, puesto que como agente de la unidad de policía Precrimen, su función es precisamente evitar que el futuro tenga lugar. El problema de John en realidad es el siguiente: si no es capaz de superar sus remordimientos, se quedará atrapado en el pasado. Durante toda la película, le acecha esa amenaza de encierro. El objetivo de su aventura, por lo tanto, es volver a encontrar el valor de mirar hacia el futuro. Esta recuperación se muestra al final de la película, cuando John le da un beso al vientre de su esposa, embarazada de nuevo. El futuro nacimiento de un niño simboliza un nuevo porvenir. Los créditos finales del videojuego *Zelda: Twilight Princess* nos ofrecen una escena similar: hemos visto a la madre de Colin embarazada durante toda la aventura, y al final celebra el

regreso de Link con su recién nacido en los brazos. Como en *Minority Report*, el bebé es el símbolo de una nueva vida.

En *Advent Children* se dibuja la situación inversa, puesto que los niños sufren una enfermedad mortal. En otras palabras, desaparecen poco a poco, y esa desaparición de los niños constituye la traducción de una situación de esterilidad. Recordemos, por ejemplo, la segunda entrega de las aventuras de Indiana Jones, *El templo maldito*, donde la desaparición de los niños iba acompañada del robo de la *Shiva Linga*, una roca de fertilidad asociada al dios hindú Shiva.

En los efectos del geoestigma encontramos esa esterilidad que afecta a Midgar. Por consiguiente, en el marco simbólico de la película, teniendo en cuenta que afecta a los niños y no solamente a la tierra, podemos afirmar que existe un vínculo entre la esterilidad de Midgar y el futuro de Cloud.

El geoestigma constituye un peligro para los niños, es cierto, ¿pero en qué medida representa una amenaza para el propio futuro de Cloud? Tomemos otro ejemplo, que quizás algunos encuentren descabellado: la película *Up* de Pixar (2009). Tras su aparente ligereza, su historia aborda el tema de la esterilidad para simbolizar la incapacidad de la pareja protagonista, Cari y Ellie Fredricksen, de llevar a cabo su proyecto. La imposibilidad de tener un hijo se enlaza con la incapacidad de concretar el deseo de realizar un viaje: Cari y Ellie no han sabido darle vida a sus aspiraciones. A partir de esa situación, la película explora el matiz, que separa el sueño (el proyecto de Cari Fredricksen) de la obsesión (la del explorador Charles Muntz, que busca a un ave desconocida). De hecho, es interesante señalar que este simbolismo de la esterilidad/fecundidad se cierra con una escena en la que se muestra al ave (antes amenazada de cautividad) acompañada de sus crías, en una situación análoga a la de Nanaki.

Como hemos visto, Cloud es incapaz de plantearse el futuro, elaborar un proyecto y construir un porvenir. En realidad, para ser más exactos, esa esterilidad constituye el reflejo de lo que el futuro le depara a Cloud: nada. Falta entender por qué.

EL ALTER EGO

En la versión de *Advent Children* denominada *Complete*, los síntomas del geoestigma también aparecen en los adultos. Evidentemente, el lugar del niño sigue siendo fundamental en la historia de la película: son ellos los secuestrados por Kadaj y sus hermanos, y es con ellos con quienes Cloud sana en la iglesia de Aeris. Por lo tanto, la adición de las escenas nuevas donde se ve a los adultos enfermos no le resta nada a

nuestra interpretación. Al contrario, incluso, puesto que esas escenas aportan elementos que siguen la misma línea que nuestra lectura. Al observarlo con mayor atención, nos damos cuenta de que el geoestigma se traduce en un estado de degradación, la piel presenta zonas oscuras que con el tiempo son cada vez más grandes y que, en un estado avanzado de la enfermedad, terminan haciendo que el cuerpo se funda, como muestra claramente un plano del largometraje alrededor del octavo minuto.

En el contexto simbólico que estamos definiendo, la degradación concuerda perfectamente con la idea de esterilidad y las dificultades de Cloud para mirar hacia el futuro. Así es, la degradación es la consecuencia de un estado de estancamiento que permite la proliferación de un cuerpo extraño. En la película, esta idea de estancamiento implica al mismo tiempo la esterilidad de Midgar y la incapacidad del héroe para mirar hacia delante.

Gracias al gran número de correspondencias que existen, nuestro juego de espejos entre la ciudad y el joven nos permite afinar nuestra interpretación. De la misma forma que el estado de Midgar refleja simbólicamente el estado psicológico de Cloud, el geoestigma constituye el reflejo de ese cuerpo extraño que corrompe la mente de Cloud. Y, dado que el geoestigma afecta a los habitantes de Midgar, su reflejo debe ser un elemento que ataque a Cloud. Ya lo habrán entendido, Kadaj y sus hermanos representan los cuerpos extraños que buscamos en la psicología de Cloud.

Esta noción fue desarrollada ampliamente en *Zelda: Chronique d'une saga légendaire*, por lo que para no recargar nuestro razonamiento, nos limitaremos a resumirla: cuando se realiza una lectura simbólica, es necesario asumir que los malos de la historia representan un aspecto psicológico negativo del héroe. Dicho de otra manera, encarnan una faceta de la personalidad del héroe, que puede ser el miedo, la ira, la vanidad, la paranoia, etc.

Esta idea se ve ilustrada literalmente en *Metal Gear Solid 3*, ya que Big Boss se enfrenta uno tras otro a enemigos con el nombre de sentimientos negativos (The Fury, The Fear, The Sorrow…). En dicha serie, las relaciones que unen al héroe Solid Snake y al malo, su hermano gemelo Liquid Snake, se basan en la misma simbología. Recordemos que ambos personajes son clones de Big Boss, por lo que, desde un punto de vista puramente físico, son organismos idénticos. Como en muchos casos similares, Liquid además trata de convencer a Solid para que se una a él. Actúa de la misma forma que Jerjes frente a Leónidas en la película *300*, que el Duende Verde frente a Peter Parker en el primer largometraje de las aventuras de Spider-Man, o que Dark Vader frente a su hijo Luke Skywalker en el quinto episodio de *La guerra de las galaxias*: en todos esos ejemplos, el antagonista trata de seducir al héroe. La fuerza de este último consiste en no dejarse ganar por la influencia de ese lado oscuro que

duerme en su interior. Por consiguiente, Kadaj encarna un aspecto de la psicología de Cloud, y evidentemente, basándonos en nuestro análisis, se trata de un aspecto que bloquea al héroe en su desarrollo personal. ¿Cuál es exactamente ese aspecto?

EN ESTE MOMENTO NO LE PUEDO ATENDER...

Como mostraba el ejemplo de John Anderton en *Minority Report*, en general, conviene identificar en el héroe que no consigue mirar hacia el futuro un problema cuyo origen se encuentra en el pasado, pues es el pasado lo que lo retiene y le impide avanzar. Otro ejemplo perfecto puede ser *El Rey León*, donde Simba se niega a asumir su función de rey porque está atormentado por el recuerdo de la muerte de su padre. En esa película de animación también encontramos todo lo que hemos desarrollado más arriba, puesto que mientras que Simba se niega a aceptar su porvenir, la tierra de los leones se vuelve estéril, pero una vez que acepta su misión, la tierra revive y Simba es padre.

Podríamos señalar otros muchos ejemplos para fundamentar nuestro razonamiento, pero las historias de *Minority Report* y de *El Rey León* son especialmente representativas de lo que afecta a Cloud en los más profundo de su ser. Al igual que a John y Simba, a Cloud lo carcome la culpabilidad. De hecho, él mismo lo dice: «Ansío ser perdonado». ¿Perdonado por qué? Aunque nunca lo diga de forma explícita, la película es muy clara sobre ese punto: de una forma u otra, Cloud se considera responsable de la muerte de Aeris.

En la lectura que hemos decidido adoptar, Aeris representa en *Advent Children* el mismo papel que el hijo de John en *Minority Report* o el padre de Simba en *El Rey León*: su desaparición alimenta la culpabilidad que frena al héroe, su recuerdo actúa como una fuerza que lo empuja hacia atrás. Probablemente, por eso la vendedora de flores y Cloud se dan siempre la espalda cuando aparecen juntos durante la película. Aeris es, literalmente, un peso que Cloud carga a sus espaldas. Sólo se situará frente a él cuando Cloud decida franquear la barrera de la culpabilidad, que en la película adoptará la forma del Bahamut que ataca a Midgar con toda su fuerza, episodio sobre el que volveremos.

Mientras no se decida a afrontar su sentimiento de culpa, Cloud no dejará de mirar atrás, tratando en vano de recuperar un pasado en el que Aeris todavía está viva. En ese impulso a contracorriente, toma un camino de evolución distinto del de sus amigos, que viven el presente. Encerrado en su burbuja anacrónica, Cloud termina perdiendo el contacto con la realidad. Ése es el sentido de la indisponibilidad telefónica de Cloud. La retahila de mensajes dejados en el buzón de voz de su móvil expresa claramente el

desfase que existe entre el héroe prisionero del pasado y sus amigos llenos de provectos.

AGITO® ERGO SUM

Hemos asociado la indisponibilidad telefónica de Cloud a una indisponibilidad temporal, su incapacidad de vivir en el presente: lo vemos escuchar los mensajes que le han dejado en su contestador, lo que nos muestra el retraso que acumula a fuerza de vivir en el pasado. Ese desfase también se encuentra en la estructura de la película, con numerosas secuencias a destiempo, donde la acción presente se describe a través del recuerdo de un diálogo que podría haber tenido lugar simplemente durante la escena anterior.

Evidentemente, como debe ser, este significado simbólico se esconde tras una explicación absolutamente racional en el guión del largometraje. Recordemos los comentarios de Tifa, que le reprocha a Cloud que esté siempre con la moto. Su indisponibilidad se debería simplemente a ese hecho. Es cierto, ¿pero qué lleva a Cloud a conducir tanto?

La razón por la que Cloud dedica todo su tiempo a errar en moto probablemente sea que en esa actividad encuentra una forma de calmar su sufrimiento. Ahora bien, cuando analizábamos la simbología de la degradación, planteamos ese sufrimiento como el síntoma de un problema de estancamiento. Al ser incapaz de enfrentarse al futuro por no poder cambiar el pasado, Cloud se encuentra en una situación de inmovilidad. Por eso, resulta coherente considerar que ese aparente alivio que encuentra en sus paseos solitarios procede de la ilusión de un movimiento, falsamente salvador.

En la película, la solución a la inercia de Cloud sólo comenzará realmente en la Ciudad Olvidada. Allí, como pronto veremos más en detalle, Kadaj reúne a los niños enfermos para prometerles lina cura milagrosa, y Cloud decide no abandonarlos.

Agito es el nombre que se le da a la Ciudad de los Ancianos en la versión original en japonés de la película (*The Forgotten City* en la versión estadounidense). El nombre del lugar remite claramente al latín, donde el verbo agitar traduce una idea de movimiento continuo, e incluso de agitación o de tormento. Recordemos que la Ciudad de los Ancianos albergaba la Ciudad Olvidada (también conocida como la «Capital Olvidada»), donde Aeris encontró la muerte. En nuestro razonamiento, donde el estado del mundo refleja el estado del héroe, el término *capital* (utilizado en la versión francesa del juego) remite claramente a un lugar importante para Cloud. Por otra parte, el hecho de que esa capital se describa como olvidada (o perdida, en la versión

francesa del juego) concuerda perfectamente con nuestra percepción del estado mental del personaje, inerte, estancado, sin capacidad para avanzar. Resulta fácil entender hasta qué punto el paso por esa ciudad fantasma representa una etapa importante en la evolución del héroe. Para Cloud, dirigirse a la Ciudad Olvidada implica redescubrir una parte de sí mismo que había dejado de lado. Ese reencuentro consigo mismo se manifiesta por primera vez en el viaje de ida, cuando por fin logra expresar sus ansias de ser perdonado, y se cierra en el viaje de vuelta. Tras su paso por Agito, nuestro héroe se recupera y decide enfrentarse a sus adversarios.

EL DESCENSO A LOS INFIERNOS

Al mismo tiempo, se trata de un regreso al lugar donde falleció Aeris. Al regresar a la fuente de su angustia, Cloud termina de hundirse en ese proceso de autoinculpación. Los elementos ambientales que rodean esa secuencia apoyan esta interpretación: la escena tiene lugar de noche, en un bosque donde los árboles parecen emitir una luz negra. Nos encontramos frente a todos los elementos simbólicos del descenso a los infiernos. Al término de ese descenso, Cloud es vencido por Kadaj, que no sólo consigue derrotarlo, sino que además controla a los niños secuestrados.

Ya lo explicamos con respecto a *Zelda: Ocarina of Time*, la bajada a los infiernos constituye una muerte simbólica que permite un renacimiento del héroe, a través del cual regresa con una forma nueva. *Advent Children* no transgrede la tradición.

Cuando Kadaj está a punto de rematar a Cloud, Vincent aparece y lo salva *in extremis*. Si cada personaje aliado o enemigo encarna un aspecto determinado de la personalidad del protagonista, Vincent es necesariamente el símbolo de la melancolía patológica. Al igual que Cloud, a Vincent lo atormenta la muerte de un ser querido (Lucrecia). Además de ese punto en común, recordemos los detalles de su historia, que lo convierten en un personaje que toma muchos elementos de la imaginería del vampiro: ni totalmente muerto ni totalmente vivo, Vincent en cierta medida pertenece a las tinieblas. Pese a ello, es uno de los miembros del equipo de *Final Fantasy VII* (aunque su participación en la aventura del juego sea opcional). Vincent constituye una personificación de la melancolía integrada, es decir, conscientemente aceptada por el héroe.

Tras su diálogo con Vincent, Cloud tiene más información sobre la naturaleza del geoestigma y se lleva consigo a Marlene, la única niña que Kadaj no ha capturado y que además no ha contraído la enfermedad. En el contexto narrativo de la película, Marlene personifica el renacimiento de Cloud.

A la vuelta de Agito, se decide a luchar contra su mayor enemigo: la culpabilidad. Como insinuamos anteriormente, esa culpabilidad adopta la forma del terrible Bahamut que ataca la plaza conmemorativa de la ciudad de Edge. La participación de Cloud en el combate contra ese monstruo vuelve a crear los vínculos que había perdido con los demás miembros del equipo de *Final Fantasy VII*. En un momento en que la culpabilidad había terminado aislándolo totalmente, ese reencuentro en la batalla se convierte en una fuente de energía renovada que le permite afrontar su tristeza existencial. Eso es lo que representa la escena en la que Cloud es propulsado hacia arriba sucesivamente por cada uno de sus amigos. En ese vuelo combativo, el último impulso vendrá de la propia Aeris. Mientras atraviesa la bola de fuego lanzada por Bahamut, por fin ve a la joven de frente, y esa última ayuda es determinante para derrotar al monstruo. En otras palabras, Cloud se ha liberado de la culpa que lo torturaba y, al conseguirlo, por fin se reencuentra con la Aeris que era incapaz de ver.

El reencuentro de Cloud con Aeris anuncia una nueva etapa en el relato de la película, además de iniciar su último capítulo: la persecución de Kadaj y el regreso de Selirot. En esa parte de la película, Aeris incluso se convierte en un personaje especialmente activo, lo que antes de seguir adelante nos da la oportunidad de interesarnos por el papel representado por la joven.

AERIS, LA VENDEDORA DE FLORES

Volvamos un momento a la época del videojuego. En ese mundo de Midgar que hemos calificado de estéril, debemos recordar que aún existe un oasis de vegetación: el refugio de Aeris. El personaje por lo tanto es, en cierto sentido, un agente de la fertilidad. Hoy, tenemos los elementos necesarios para entender que es precisamente esa función la que justifica la presencia de la florista en la escena de introducción de *Final Fantasy VII*. Aeris es el primer personaje que conocemos, pero rápidamente se ve sumergida en la inmensidad de una ciudad que consume la energía de la Corriente Vital. Esa escena no ofrece sólo una introducción grandiosa y efectiva, también expone la precaria situación en la que se encuentra la fertilidad, la vida en sí misma. Esta interpretación nos permite encontrar todo el sentido que otorgábamos al final del juego.

«¡Pero Midgar está llena de gente!», replicarán los pragmáticos. Es cierto, pero esa población no representa la vida y lo que ésta tiene de *fértil*. Ocurre incluso lo contrario, ya que a esa vida la mueve el consumo. Ese aspecto consumista de hecho se retoma en el breve resumen del juego presentado en la película, la prueba de que no se trata de un detalle anodino.

Sin embargo, ¿por qué debemos considerar que el consumo es algo opuesto a la fertilidad? Porque el consumo es, por naturaleza, un acto de destrucción. Porque no produce nada, está asociado a la muerte. No obstante, no se trata de una muerte física, ya que el consumo satisface sobre todo necesidades corporales, sino de una muerte espiritual, pues la satisfacción de esas necesidades físicas tiene lugar en detrimento de las necesidades del espíritu. El zombi representa muy bien esta idea: es solamente un cuerpo sin espíritu, pero está siempre hambriento y dedica toda su energía a satisfacer ese apetito. Los símbolos, sin embargo, pueden adoptar innumerables formas.

El uso que hace Shinra de la Corriente Vital aporta cierto bienestar, pero en definitiva únicamente ofrece una satisfacción material. Aeris, por el contrario, cultiva esa tierra que poco a poco se está secando. El valor que obtiene es escaso, pero aporta algo que no ofrece Shinra. La compra de una flor no parte de una búsqueda de bienestar o de diversión, no se asocia a la satisfacción de una necesidad física. Cuando le compramos una flor a Aeris, no estamos adquiriendo un bien material, sino un bien espiritual, una inspiración.

Para ilustrar esta idea que acabamos de exponer, vamos a comparar la historia de *El Rey León* a la de *Ratatouille*. En *El Rey León*, Disney expone de una manera muy sencilla las consecuencias del consumo: mientras el exiliado Simba se atiborra de gusanos en su refugio, las hienas y Scar devoran todo lo que encuentran sin privarse de nada. Tras ese frenesí consumista, la tierra de los leones se seca. Ahora bien, si el estado del mundo es un reflejo de la situación psicológica del héroe, en ese ejemplo debemos entender que la búsqueda insaciable de placer físico (en este caso ligado a la comida) se realiza a costa de las necesidades psicológicas.

La película de Pixar, por su parte, expone sutilmente la diferencia entre las necesidades físicas y las necesidades psicológicas. Durante toda la primera parte de la aventura de *Ratatouille*, Remy, el protagonista, está hambriento. Sin embargo, se niega a robar comida, porque lo que desea es crearla. Su hambre no es sólo una pulsión instintiva que lo empuja a consumir para vivir, también es una necesidad creadora, una pulsión inspirada, es decir, ¡un acto fértil! Por eso, la satisfacción de ese apetito no es física, sino psicológica. Es lo que explica el fantasma de Gusteau cuando afirma que la comida siempre acude a los que la cocinan. Y eso es exactamente lo que propone Aeris con las flores, un elemento de satisfacción espiritual, un alimento para el alma.

LA FE

Allí donde Shinra vende una satisfacción para las necesidades físicas, Aeris ofrece una

respuesta a las necesidades psicológicas. Por eso, además de su actividad de vendedora de flores, nuestra heroína es la guardiana de la iglesia. No es difícil entender de qué manera un lugar de culto puede vincularse con el campo de la psicología.

La relación entre el cultivo de la tierra y la espiritualidad es frecuente en los relatos que describen un proceso introspectivo. Una vez mas, el estado del mundo es el reflejo de la psicología del héroe y, por eso, lograr que la tierra sea fértil y nos provea de alimentos equivale a alimentarse psicológicamente. En la película *El reino de los cielos* de Ridley Scott, por ejemplo, el héroe Balián de Ibelín vive en un contexto de guerra santa, en la época de las Cruzadas. La evolución del personaje, que pasa de la condición de mendigo a la de caballero, se produce paralelamente al cultivo de sus tierras, inicialmente desérticas, en un momento en el que tiene dudas sobre su fe. En otro registro, el retorno de Simba a la tierra de los leones en definitiva constituye un regreso a la fe profesada a los principios de su padre Mufasa.

De la misma forma, a través del cultivo de la tierra y de su función de guardiana de un lugar de culto, Aeris protege una fe salvadora, que evita la aridez del alma, simbolizada en el juego y en la película por la aridez de la tierra. Cabe también señalar que numerosas interpretaciones sugieren que incluso el nombre de Aeris se deriva de una pronunciación a la japonesa del término inglés *earth* (tierra).

Y, ya que hablamos de Aeris, una heroína creada por Square, ¿por qué no establecer un paralelo con otro personaje procedente de la ludoteca del mismo editor? Nos referimos a Robo, el robot de *Chrono Trigger*. Robo viene de un futuro donde los hombres están hambrientos y viven devorados por las máquinas, un mundo donde la tierra es estéril debido a las destrucciones causadas por Lavos, el principal antagonista del juego. En un momento de la aventura, Robo se queda cultivando un desierto durante cuatrocientos años. Al término de ese periodo, un bosque puebla ese lugar, y en su interior hay una iglesia donde reposa el cuerpo de nuestro amigo de hierro. Esa misión (una misión secundaria, en realidad) consagra realmente al personaje de Robo como un «individuo cultivado», deja de ser una máquina carente de alma. Su reactivación en un lugar de culto representa un bautizo. Asistimos a un renacimiento y, como ese trabajo de la tierra significa un trabajo de introspección, Robo explica a sus amigos lo que ha entendido sobre la naturaleza de Líivos. Cabe además señalar que Lavos, caído del cielo, puede compararse con el meteorito del juego *Final Fantasy VII*.

A través del cultivo de la tierra, Aeris también posee ese conocimiento que Robo ha adquirido sobre su enemigo. Por eso ella es, realmente, la última esperanza de Midgar. Aunque no suela comprenderse de forma consciente, esta idea es lo que convierte la muerte de la joven en un hecho tan insoportable. Sin embargo, dado que hemos establecido una distinción entre la muerte física y la muerte espiritual, debemos

interpretar que en el caso de Aeris se trata de una evolución hacia un estado espiritual aún más elevado. Ese es el propio sentido de la palabra sacrificio, del latín «*sacrificium*», que a su vez se deriva de «sacrificare, *sacer facere*»: convertir en sagrado. Al morir, Aeris adquiere una importancia divina. Lo que hemos explicado acerca de la función desempeñada por la joven en *Final Fantasy VII* es totalmente válido para el largometraje. Por eso, cuando Cloud vuelve a encontrarse con la florista, lo que recupera es, literalmente, la fe, es decir, una energía psíquica que le permite escapar de su entumecimiento melancólico para volver a mirar hacia el futuro.

EL NIÑO INTERIOR

Ahora que hemos definido el papel de Aeris, abordemos el final de este análisis explicando el papel de Kadaj.

Injuriosamente apegado a la figura materna y flanqueado por dos secuaces que sólo hablan de jugar o llorar, Kadaj remite sin lugar a dudas a la imagen de un niño. Por consiguiente, podemos afirmar que personifica la regresión que amenaza a Cloud, puesto que el estancamiento es una puerta abierta para el retroceso. ¿No promete Kadaj a los niños que ha secuestrado una curación a través del regreso al seno de esa madre que tanto adora? De hecho, su propia existencia se basa en la búsqueda de la madre perdida. ¿Pero por qué está Kadaj tan apegado a la figura materna? Es en este punto donde es necesario haber entendido el papel del personaje de Aeris.

Durante toda la primera parte de la película (hasta la Ciudad Olvidada), Cloud está obsesionado con el recuerdo de Aeris. Al mismo tiempo, como explicábamos antes, Kadaj personifica una parte de Cloud. Por otro lado, como todos habrán entendido, Aeris es un agente de la fertilidad, por lo que ella misma es una figura materna. Por eso, la búsqueda obsesiva de Kadaj representa la faceta enfermiza de Cloud en busca de Aeris. Tratemos ahora de explicar más concretamente, en nuestro nivel de lectura, lo que ocurre en la mente de Kadaj.

Tal y como la hemos descrito, Aeris en realidad personifica el «ánima». En la psicología analítica desarrollada por Cari Gustav Jung, el ánima es un arquetipo que representa a la mujer en la mente del hombre. Ese arquetipo puede servir de conexión con el inconsciente y conducir a un mejor conocimiento de sí mismo. Sin embargo, también puede ejercer una fascinación capaz de encerrar al sujeto. Los personajes como la princesa Zelda, Trinity (*Matrix*) o Padme (*La guerra de las galaxias*) encarnan ese arquetipo en su aspecto positivo. Otros personajes como Marine (*Zelda: Link's Awakening*), Calypso (*Piratas del Caribe. En el fin del inundo*), Mary (*Silent Hill 2*) o

Mal Cobb (*Origen*) representan su lado apresador.

La Aeris de *Advent Children* presenta los dos aspectos del ánima. Si bien impulsa a Cloud hacia un mejor conocimiento de sí mismo, también es una obsesión, y esa obsesión que obliga a Cloud a mirar hacia el pasado adopta la forma de un Kadaj incapaz de despegarse de la imagen de la madre.

Como comentábamos un poco más arriba, el error de Kadaj puede interpretarse como un error de comprensión del papel fertilizante de Aeris, pero, si remontamos aún más lejos en la historia de *Final Fantasy VII*, podemos plantear que también se trata de una referencia a la muerte de la madre de Cloud. En ese caso, la película se convierte en la historia de un proceso de separación de la imagen de los padres, necesaria para entrar en la vida adulta. Kadaj entonces resulta ser el niño interior procedente de la mente de Cloud. Si recurrimos a un ejemplo conocido por los jugadores, Kadaj desempeña un papel equivalente al de Skull Kid en *Zelda: Majora's Mask*, con la diferencia de que mientras que la búsqueda de Link lo conduce a reconciliarse con una parte de sí mismo, la búsqueda de Cloud lo lleva a despegarse de la imagen maternal.

Para concluir, volveremos sobre esa escena introductoria que encantó a tantos jugadores. Lo escribíamos al principio de nuestro análisis, su objetivo no es únicamente crear una transición cómoda y fácil, sino consolidar la base simbólica en la que se fundamentará la historia del largometraje. Además, al obligarnos después a volver atrás en el tiempo, esa escena nos sitúa a contracorriente de la evolución que caracteriza al personaje de Cloud y que encontramos en todo el montaje de la primera parte de la película.

Cuando decíamos que la técnica cinematográfica no lo justificaba todo, hablábamos de una técnica carente de sentido, desprovista de intención. Sin embargo, *Final Fantasy VII: Advent Children* podrá ser todo salvo un producto sin intención. En ese sentido, objetivamente puede ser considerada por muchos como una de las mejores películas adaptadas de un videojuego creadas hasta el momento. Y qué importa la restricción geográfica o el escaso uso de las materias y las invocaciones puesto que, al final, como es natural, una película no es un videojuego.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO V
BEFORE CRISIS



I. CREACIÓN

NACIMIENTO DE LA SEGUNDA ENTREGA DE LA COMPILACIÓN

En 2003, el largometraje *Advent Children* está en proceso de realización, y ni siquiera se ha planteado aún la idea de crear una compilación en torno al universo de *Final Fantasy VII* Un día, dos creativos de Square Enix, Tabata e Ito, van a ver a Nomura con un nuevo proyecto en mente. Le proponen desarrollar un producto inédito con las iniciales *BC*, dos letras que corresponden a la abreviación en inglés *before Christ* (antes de Cristo). Tabata e Ito desean crear un videojuego que tenga lugar *antes* de la séptima entrega de la saga *Final Fantasy*, lo que le daría un nuevo sentido a las iniciales BC, en referencia al universo del RPG. Recordemos además que la denominación de trabajo de la película es *AC*, las iniciales de *Advent Children*. La idea es aceptada. Rápidamente, se solicita a Nomura que idee un concepto de juego que pueda ser adecuado para la sección dedicada al desarrollo de títulos para teléfonos móviles. En el mismo momento, se decide incluir a Reno y Ruda en la película *Advent Children*. Esos dos personajes, miembros de los Turcos, utilizan con frecuencia su teléfono, sobre todo para recibir las órdenes de misión. Entre la futura plataforma del juego *Before Crisis*, el teléfono móvil, y ese grupo de espías, la asociación de ideas es automática. Por lo tanto, el título se convierte en una precuela de *Final Fantasy VII* donde se narra el pasado de los Turcos.

Before Crisis, lanzado en Japón en septiembre de 2004, comienza seis años antes de los hechos relatados en *Final Fantasy VII*, en un momento en el que el mundo sigue bajo la tiranía de Shinra, en guerra con Wutai. La empresa pretende continuar su expansión desmesurada y, para asegurarse un apoyo sobre el terreno, creará una milicia especializada: los Turcos. El personaje encarnado por el jugador integrará ese grupo. Con el fin de luchar eficazmente contra la organización terrorista emergente conocida con el nombre de Avalancha, los Turcos tendrán que movilizarse, y se lanza una campaña de alistamiento. El jugador podrá elegir entre diez aspirantes que se caracterizan por sus armas preferidas. *Before Crisis* relata las aventuras de esos espías a lo largo de veinticuatro capítulos (y dos epílogos) disponibles previa suscripción al ritmo de un episodio mensual, para la gama de teléfonos NTT Docomo Foma 900. Con un diseño muy alejado del de *Final Fantasy VII, Before Crisis* propone un sistema de juego más dinámico. Con la forma de un juego de rol/acción en 2D, el título retoma la

utilización de las materias, ya presentes en el RPG para PlayStation.

El último episodio del juego, que oficialmente ponía fin a la aventura de *Before Crisis*, salió el 1 de abril de 2006. En mayo de ese mismo año, Square Enix actualizó el título con un modo especial denominado «Weapon», que permitía a los jugadores enfrentarse con una nueva Arma, la de Jade, liberada por el Planeta tras el despertar de Zirconiade. Un detalle divertido es que la localización de la criatura en el universo del juego dependía de la posición geográfica del jugador. Por ejemplo, si el jugador estaba en Tokio, ¡el Arma se colocaba sobre Midgar!

Aunque en 2006 se anunció una versión estadounidense para los móviles Sprint, Square Enix no continuó el proyecto. Aun así, no debemos perder la esperanza de descubrir un día el juego traducido para los territorios de América y Europa. Así, el 29 de septiembre de 2010, Hajime Tabata declaró en su cuenta de Twitter que, si «tuviera que realizar un juego para 3DS, sería un remake de *Before Crisis*». Incluso precisó que «cambiaría la composición del guión y puliría el diseño, además de desarrollar el modo multijugador». Aunque no sea un anuncio oficial, ni mucho menos, esta frase nos demuestra que los creadores siguen teniendo en mente el proyecto.

II. ANÁLISIS

SISTEMA DE JUEGO

Before Crisis se presenta en forma de RPG de acción en dos dimensiones. El jugador controla a uno de los diez aspirantes a integrar el ejército de los Turcos y se desplaza y ataca (en función de las armas del personaje) a través de distintas pantallas de juego que se recorren con vista aérea. Como la plataforma de juego es un teléfono móvil, el modo de control se simplifica al máximo. Aun así, el *gameplay* ofrece posibilidades muy interesantes para la gestión y creación de las materias. En otros aspectos, *Before Crisis* sigue la línea clásica del RPG: un indicador de HP (*health points* o puntos de vida), otro de MP (*magic points* o puntos de magia), la posibilidad de equiparse con armas y armaduras diferentes y, por último, una evolución del nivel del personaje principal mediante la adquisición de puntos de experiencia acumulados durante los combates. Como hemos señalado, lo que determina la originalidad de este título es la gestión de las materias. Las esferas mágicas siguen existiendo, pero el juego no consistirá en irlas recuperando durante las fases de exploración, sino que es el propio jugador quien tendrá que fabricarlas.

Podemos decir que, en este aspecto, *Before Crisis* supo sacarle un excelente partido a su soporte: el jugador debe utilizar el sensor de imagen del móvil para sacar fotos de distintos «objetivos» con un color dominante; a continuación, el juego analiza la imagen y extrae su tono principal; por último, en función de ese color, y de la luz y la saturación, el jugador obtendrá la materia correspondiente. Por ejemplo, si en la foto domina el rojo, se otorgará al jugador una materia mágica de tipo fuego. Al igual que las de *Final Fantasy VII*, la potencia de esas materias puede aumentar, aunque en *Before Crisis* podrá alcanzar el nivel 9, mientras que en el RPG para PlayStation la potencia se estancaba en el nivel 5. Para las invocaciones, deberán reunirse algunas condiciones: únicamente se podrá recurrir a las criaturas mágicas si varios jugadores reúnen sus materias usando la conexión *Wifi* de los teléfonos.

Al inicio de *Before Crisis*, el jugador podrá elegir entre tres modos. El primero, llamado «Episode Mode», representa el modo historia. Ese modo era el que permitía descargar mensualmente, entre 2004 y 2006, y solamente en Japón, los capítulos que marcaban un progreso en la narración. El segundo, «Free Mode», permite, como indica su nombre, visitar libremente los niveles del juego ya descargados, lo que ofrece la

oportunidad de adquirir experiencia y, al mismo tiempo, recuperar objetos y armas menos abundantes (algunos incluso disponibles sólo en ese modo). Podríamos decir que esa función equivale a las misiones secundarias de *Crisis Core*. Finalmente, el «Rescue Mode» propone volver a jugar misiones clásicas de *Before Crisis*, con la particularidad de que ofrece una alternativa en caso de fracaso. Si el personaje del jugador es vencido, tendrá dos opciones, o bien volver a empezar el nivel con menos puntos, o bien dejarse capturar por las fuerzas de Avalancha. En ese último caso, tendrá que esperar a que lo libere otro jugador conectado a la red gracias al *Wifi*.

Al final de cada misión, en cualquiera de los modos de juego, el jugador será evaluado. En función de sus resultados, el juego le atribuirá puntos de rango (RP, *rank points*). Una buena nota le permitirá ganar bonificaciones, como una mejora de las propiedades de las materias u objetos especiales.

Por lo tanto, *Before Crisis* explota perfectamente la plataforma a la cual está destinado. Es original e interesante, y de ninguna manera constituye un subproducto de la compilación. Incluso si el sistema de juego de los combates puede ser bastante básico, las posibilidades que ofrece el uso del teléfono móvil son fascinantes, o al menos lo suficientemente curiosas como para merecer la atención de los aficionados. Por eso, es realmente una pena que este episodio no se haya adaptado a los mercados americano y europeo.

TELÉFONOS MÓVIIES EN JAPÓN Y CONTENIDO EPISÓDICO

El único título de la compilación que sigue siendo inédito en Occidente es, como hemos visto, *Before Crisis*. Además, su salida para teléfonos móviles en Japón y su organización en episodios son dos elementos bastante sorprendentes para nosotros, jugadores occidentales. Aunque el éxito fulgurante de los teléfonos inteligentes al que asistimos tras la salida del primer iPhone comenzó a generalizar los juegos para teléfonos móviles, y pese a que hoy en día cada vez más títulos utilicen los canales digitales para salir en forma de episodios, todavía nos encontramos a años luz de la situación japonesa. Este modelo comercial puede sorprender en Occidente, pero en el país del sol naciente parece totalmente natural.

Cabe señalar que el móvil (el *keitai*) en Japón forma parte de la vida cotidiana, de una forma mucho mas profunda que en Occidente. Sirve para leer, ver la tele, orientarse en la calle… Todos los miembros de la familia lo usan, desde los mas pequeños hasta los mayores. Es más, incluso si en la actualidad las diferencias de utilización con

respecto a los occidentales tienden a reducirse (después de todo, hoy, cualquier *smartphone* ofrece funciones más o menos equivalentes), las visiones de ambos mercados siguen siendo muy distintas.

Para un japonés es normal tener varios teléfonos: uno para la familia, uno para los amigos, otro para el trabajo, etc. Asimismo, más del 85% de los japoneses hace uso de los servicios en línea. Por lo tanto, el índice de aceptación del móvil es muy superior al de cualquier videoconsola, y las infraestructuras niponas permiten a la gran mayoría de la población descargar juegos y jugar con esos aparatos. Esto quiere decir que no es sorprendente que los editores hayan visto en el móvil un mercado alternativo perfectamente viable, como tampoco lo es que todos los líderes de la industria del videojuego en Japón hayan decidido adaptar sus principales licencias a los teléfonos móviles, incluido Square Enix. Además de *Before Crisis*, el editor también propuso para móviles la continuación de otro de sus más prestigiosos RPG, *Final Fantasy IV*. Por fortuna, ese *The After Years* sí llegó hasta nosotros, primero en 2009 a través del WiiWare, el servicio de descarga de juegos digitales de la Wii, y después en 2011 para PSP, en una edición *Complete* que además ofrecía una nueva versión del *FF IV* original.

Before Crisis y *Final Fantasy IV: The After Years* presentan otro punto en común: la organización en episodios de su contenido. Esta práctica, poco corriente hasta hace algunos años, presenta un importante desarrollo fuera de Japón, gracias a los servicios de descarga de juegos para consolas de sobremesa y portátiles, pero sobre todo a través de servicios como los de la plataforma Steam para PC. De hecho, un editor como Telltale Games se ha especializado en ese tipo de juegos, retomando series como *Sam & Max* o explotando licencias como *The Walking Dead* o *Regreso al futuro*. Esta división en episodios en realidad se adapta a una auténtica demanda del público, cuyos hábitos de consumo en materia de videojuegos han evolucionado mucho en pocos años. Los que eran niños en la época de la NES hoy son adultos y suelen disponer de menos tiempo de ocio. Ofrecer una estructura en episodios (un hecho que acerca estos títulos a las series de televisión, que también están en pleno auge) permite dedicarse a un juego con cierta medida, durante un tiempo que normalmente no será superior a varias horas para cada episodio. Esta división también permite controlar mejor el presupuesto, ya que los episodios en general se ofrecen a un precio atractivo y con un ritmo mensual. Por último, en los soportes móviles, el formato en capítulos permite adaptar el tiempo de juego al tiempo pasado en el transporte público. Por consiguiente, la partida debe poder interrumpirse en cualquier momento, y la duración de un capítulo, a la manera de un *Resident Evil: Revelations*, no debe superar la hora de juego. Sin lugar a dudas, este modo de consumo está llamado a extenderse cada vez más.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO VI
DIRGE OF CERBERUS



I. CREACIÓN

EL VERDADERO ORIGEN DE LA COMPILACIÓN

Durante el desarrollo de *Before Crisis*, Tetsuya Nomura escucha en los pasillos de las oficinas de Square que Kitase había planteado un proyecto de *shooter* en primera persona (un *first-person shooter* o FPS). Desde *Final Fantasy X-2*, a Kitase le atrae mucho la idea de desarrollar un juego de acción subjetivo dentro del universo de la saga *Final Fantasy*. La idea se abre camino y, muy pronto, Kitase pide directamente consejo a Nomura sobre qué personaje debe seleccionar como héroe. ¡El proyecto empieza a concretarse! El diseñador de personajes le responde que, para ese tipo de juego, Vincent Valentine de *Final Fantasy VII* sería perfecto. Vincent posee un carácter y una historia personal que permiten cimentar un juego en torno a su persona. Pese a ser un personaje opcional en *Final Fantasy VII*, Kitase considera que el protagonista está íntimamente ligado al universo del RPG original, por sus vínculos con Shinra, los Turcos y Hojo. Para el productor, Vincent es un personaje profundo que permitiría crear un contexto sólido. Además, hay otro elemento determinante, su arma preferida siempre ha sido una pistola, ¡es el héroe ideal para un FPS! Kitase duda entre Vincent e Irvine de *Final Fantasy VIII*, y llega a plantearse utilizar a Yuna de *Final Fantasy X-2* (y algunos rumores también han hablado de Barret), pero la propuesta de Nomura le parece la más interesante, por las excelentes perspectivas que ofrece. En ese momento, por lo tanto, hay tres proyectos en torno a *FF VII* gestándose en Square Enix, y es entonces cuando Nomura y Kitase deciden reunirlos para que formen parte de la misma unidad: una compilación que profundice en el universo del mítico RPG. De ahí surgirá la *Compilation of Final Fantasy VII*, la consecuencia de una afortunada coyuntura más que el resultado de un proyecto creativo coherente y reflexionado.

EL PRIMER FPS DE FINAL FANTASY

Kitase es un gran amante de los FPS, *Medal of Honor* y *Half-Life* se encuentran entre sus favoritos. Por eso, el productor siempre quiso embarcarse en un proyecto del mismo tipo. El desafío de llevar a su equipo de desarrollo a un nuevo terreno también tuvo un importante peso en su decisión. Sin embargo, Kitase no deseaba crear un FPS

en sentido estricto. La fórmula clásica siempre ha terminado generándole una ligera sensación de aburrimiento, debido a su naturaleza formateada y rutinaria. Por eso, desde el principio, prevé incluir en el título un componente de juego de rol. Después de todo, pese a algunas infidelidades al género (*Ehrgeiz, EiuhatJcler, Driving Emotion Type-S o The Bouncer*), el alma de Square Enix reside en el RPG. Esta combinación de dos géneros muy distintos permite sobre todo aportar un valor añadido típico del editor al *shooter* en primera persona, poco apreciado en Japón. Así es, son pocos los FPS que realmente han cosechado un éxito importante en ese país, hasta tal punto que esa cuestión fue objeto de animadas discusiones durante las reuniones de trabajo del equipo de desarrollo. Uno de los puntos ampliamente discutidos fue el de la perspectiva adoptada y, finalmente, tras largos debates, se decidió integrar una vista en tercera persona en la que Vincent sería mostrado íntegramente. Al final, ésa es la perspectiva que se propondrá por defecto, con la posibilidad de cambiar a la primera persona simplemente pulsando un botón.

UN DESARROLLO POCO ACERTADO

El proyecto avanza y se transmiten algunos vídeos a la prensa. De inmediato, los periodistas establecen un paralelo con el título de Capcom *Devil May Cry*. En los estudios de desarrollo, la presión aumenta, pues el proyecto de Kitase, además de acabar siendo una nueva pieza del *puzzle* constituido en torno al RPG más popular de la compañía, ahora se compara con un inmenso éxito del género *beat'em up*, lo que no contribuye a calmar la angustia de los desarrolladores. Muy acostumbrados a las denominaciones retorcidas, los creadores japoneses designarán a su título como un *gun action-RPG*. Llega el día del lanzamiento. En Japón, el título se vende bastante bien y alcanza sin demasiada dificultad las cuatrocientas mil copias vendidas. Poco a poco, sin embargo, a medida que se van publicando las críticas en revistas y páginas web especializadas, el tono comienza a cambiar, se vuelve más severo, al mismo tiempo que decaen las ventas del juego.

El primer contacto con *Dirge of Cerberus* es agradable. La nostalgia cumple su función y la asombrosa cinemática de introducción en imágenes generadas por ordenador hace las delicias de los fans ávidos de una buena dosis de *Final Fantasy VII*. Incluso si los escenarios contrastan mucho con los del RPG original, el ambiente cargado y tétrico puede recordarnos las últimas horas pasadas en *Final Fantasy VII*. Finalmente, empieza el juego, y muy pronto nos damos cuenta de que todas

las posibilidades de interacción se resumen en desplazarse y disparar. Además, la acción tiene lugar en un entorno gráficamente pobre y sin vida. Al lacónico discurso del héroe se añade un guión complejo para los profanos y no necesariamente más apasionante para los iniciados. Ésas son las bases, y por desgracia nada llegará después para cambiar la triste constatación.

Mando en mano, uno se da cuenta de que *Dirge of Cerberus*, en general, es un juego muy mal equilibrado, donde el conjunto sufre además de una falta de convicción. El aspecto decidido, el carácter enigmático y el pasado oscuro de Vincent Valentine no ocultan durante mucho tiempo las carencias del juego. El diseño de los niveles, un tanto tosco, no se compensa con los adversarios, hordas de enemigos idénticos con una inteligencia artificial de mosquito. Además, los modos de control resultan ser extremadamente rígidos. Los movimientos del personaje en el juego se alejan mucho de las proezas que logra realizar en las cinemáticas, donde podemos verlo saltando como una pantera. Es más, la progresión es muy previsible. El juego se desarrolla a lo largo de doce capítulos, terriblemente rutinarios. Pese a llevar la etiqueta de juego de acción, los combates de *Dirge of Cerberus*, en cuerpo a cuerpo o a distancia, son simplemente soporíferos. Nos encontramos a años luz de Dante, el héroe de *Devil May Cry*, su supuesto referente. De esas batallas no emana ningún tipo de furor, e incluso los jefes parecen anecdóticos. Como mucho, esos simbólicos duelos ofrecen al jugador la oportunidad de ver a Vincent transformarse en bestia galiana, similar a uno de los límites del personaje en *Final Fantasy VII* Sin embargo, una vez mas, el tedio asomará la nariz bastante rápido. A falta de un sistema de puntería eficaz, nuestro héroe con frecuencia se agotará atacando al vacío, mientras que a distancia sus adversarios no tendrán ningún problema para acribillarlo a balazos. El balance no es positivo, aunque con su concepto híbrido entre juego de acción y RPG, Square Enix consigue despertar el interés del jugador gracias a su sistema de armas y de personalización, que detallaremos más adelante.

Dirge of Cerberus era un título esperado por su orientación hacia el juego de acción y la perspectiva de ver adoptar una forma nueva al universo de *Final Fantasy VII*. Sin embargo, este título decepciona sobre todo en su relación con el legendario RPG. Es cierto que el guión muestra un auténtico complemento a lo que ya conocíamos de la trama de *Final Fantasy VII*, pero de qué manera… Hace falta una dosis considerable de imaginación, que claramente no tenemos, para lograr conectar los dos universos, hasta tal punto parecen alejados. *Dirge of Cerberns* falló en su intento de convertirse en ese esperado himno al RPG de antaño, ese homenaje a la aventura que estremeció a toda una generación. El resultado es muy frustrante.

UNAS VERSIONES MUY DIFERENTES

Dirge of Cerberus ve la luz en Japón el 26 de enero de 2006, seis meses después en Estados Unidos y en noviembre del mismo año en Europa, con una versión modificada para esos dos últimos territorios. Los fundamentos del juego son los mismos, por supuesto, pero algunos detalles importantes crean una clara diferencia entre las versiones. Aunque el FPS fue la base de la que partió el equipo de desarrollo, hemos visto que Kitase se esforzó mucho porque su producción luera más «japonesa». Para el lanzamiento en Occidente, constatamos que en cierta medida los desarrolladores supieron dar marcha atrás y ofrecerle a *Dirge of Cerberus* una inyección de energía. Se integró un doble salto, se aumentó la velocidad de Vincent y la cámara se alejó un poco del personaje, además de permitirle disparar saltando; por último, el sistema de ataques especiales se vinculó al uso de objetos, mientras que en la versión japonesa dependía de la cantidad de magia disponible. Aunque esos cambios permitieron que jugar fuera más agradable, el hecho de no modificar ni un sólo pixel del diseño de los niveles impidió cualquier salvación del producto final. Sin contar con que una parte completa del contenido desapareció en la nueva versión, el modo multijugador, que simplemente se eliminó de las versiones estadounidense y europea debido a la poca popularidad del servicio en línea PlayOnline en Estados Unidos. Se añadieron misiones especiales, pero éstas resultan ser bastante poco apasionantes y no incluyen el contenido narrativo relativamente rico que ofrecía el modo multijugador: una decisión muy criticable, puesto que el mayor atractivo de los juegos de la compilación es su historia, gracias a las ramificaciones argumentales presentadas. El 4 de septiembre de 2008, Japón pudo disfrutar de una versión internacional que incluía las mejoras de la versión occidental.

En 2006 llegó a Japón y Estados Unidos un complemento a *Dirge of Cerberus* denominado *Lost Episode*, para teléfonos móviles. Desarrollado conjuntamente por el equipo de *Before Crisis* y el estudio londinense Ideaworks 3D, especializado en la realización de juegos para móviles, *Lost Episode* se centra en el recorrido de Vincent cuando abandona la WRO para dirigirse a Nibelheim. Pese a utilizar el móvil como plataforma, menos potente que una PS2, el juego también propone una muy digna realización en 3D. Se parece mucho a su homólogo para consola de sobremesa, tanto en la forma como en el fondo.

II. ANÁLISIS

EL NACIMIENTO DE LA COMPILACIÓN

Como hemos visto, los equipos de Square decidieron crear un auténtico proyecto de compilación en torno a *Final Fantasy VII* a partir de *Dirge of Cerberus*. Podríamos vernos tentados a pensar que la compilación surgió de una simple voluntad mercantil, y que la decisión de desarrollar el universo de la séptima entrega de la saga solamente se tomó debido a su gran popularidad. Ya lo explicamos más arriba, no ocurrió de esa forma, y la compilación es el resultado de un cúmulo de casualidades. En realidad, es incluso algo decepcionante constatar que, por el contrario, la compilación no nació de una verdadera iniciativa artística global y rellexionada. A partir de ese punto, muy pronto se crearán dos «clanes» entre los amantes del RPG original: los detractores y los partidarios de esta novedad.

DOS CAMPOS ENFRENTADOS

Los primeros rechazan en bloque cualquier producción que pueda empañar la obra inmutable e intocable que es para ellos *Final Fantasy VII* Desde su punto de vista, la película y los juegos adicionales ofrecen ramificaciones imaginadas *a posteriori* y no pueden aportar nada pertinente ni válido. Por nuestra parte, creemos que *Advent Children* y *Before Crisis* presentan historias muy interesantes y bien construidas, aunque damos la razón a los más críticos en lo que se refiere a *Crisis Core* y *Dirge of Cerberus*. En el campo de los jugadores favorables a la compilación, encontramos varios perfiles distintos. Los moderados se quedan con lo que es bueno desde el punto de vista lúdico y además ofrece un agradable viaje a ese dulce pasado (*Crisis Core*, por lo tanto, es un producto perfecto para ellos). Y después están los demás, aquellos que desde el momento en que la caja lleva la etiqueta *Final Fantasy VII*, siempre están satisfechos.

Con esto no queremos decir que mostrar un apoyo incondicional al juego sea algo negativo, al contrario, algunas producciones de la compilación están dirigidas directamente a los aficionados. ¿Cómo podríamos apreciar *Last Order* o *Advent Children* sin las claves necesarias para su comprensión? Cualquiera puede abordar las

diferentes partes de la compilación, pero ¿todo el mundo las encontrará interesantes? Cuando no se ha jugado al RPG original y no se conocen todos los pormenores de la historia, las obras de la compilación pierden un interés considerable. Una decisión como la de la compilación, que para el editor implica no llegar a una parte de los jugadores, resulta arriesgada, es decir, admirable. Sin embargo, esto no quiere decir que la iniciativa de Square Enix haya sido especialmente valiente: simplemente prueba el extraordinario poder de convocatoria (único en su género) del séptimo episodio de su principal saga. E incluso si *Final Fantasv IV, X, XII* y *XIII* también intentaron prolongar su universo con continuaciones directas (con un éxito menor en materia de ventas), no creemos que otra parte de la serie pueda algún día rivalizar con *Final Fantasy VII*. Recordemos que ese episodio de la saga sigue siendo el que mejores ventas ha registrado, con cerca de diez millones de unidades vendidas en todo el mundo (sin ni siquiera contar las ventas en PlayStation Network), por delante de *Final Fantasy X* (8,05 millones) y *Final Fantasy VIII* (7,86 millones).

LA CONFECCIÓN DE ARMAS

Aunque, en conjunto, *Dirge of Cerberus* resulte decepcionante, su sistema de juego sorprende positivamente, puesto que va un poco más allá de lo habitual en este tipo de género. En primer lugar, el arma principal del héroe puede personalizarse. Si combinamos distintos elementos de longitud y tamaño variables (culata, cañón), podemos obtener diferentes perfiles de arma (rifle de francotirador, metralleta, etc.). Asimismo, una vez configurada el arma, podemos añadirle accesorios complementarios que permiten acceder a nuevas funciones (la mira permite apuntar con mayor precisión, una materia permite utilizar magia —disparo de fuego, de rayo, etc.— o incrementan la resistencia del personaje y la potencia de sus magias). Sin embargo, hay que tener cuidado para no recargar excesivamente el arma del personaje con esos complementos, pues podría ralentizarlo. En total se pueden personalizar tres armas, y durante el juego se podrá pasar con bastante rapidez de una a otra. En las tiendas, el jugador podrá gastarse el dinero para intentar mejorar cada segmento de las armas de Vincent, lo que al final permitirá especializar cada arma según un perfil concreto (potencia, precisión, frecuencia de tiro).

A medida que el personaje principal gana experiencia, las armas de Vincent Valentine aumentan de nivel. Los enemigos destruidos y el avance en la aventura harán progresar las estadísticas del héroe (aumentando su barra de vida o de magia), una

manera de darle cierto toque de RPG al título. Este componente, sin embargo, es bastante discreto, por no decir accesorio.

Además de tener su arsenal de armas, Vincent podrá contar con sus capacidades para el combate, lo que significa que podrá realizar combos de golpes. Sin embargo, estos serán muy poco precisos, ya que no existe un sistema de puntería en esa configuración. Si cuenta con el objeto adecuado, el antiguo miembro de los Turcos podrá transformarse en bestia galiana y acceder a un nuevo estado (retomando uno de los célebres límites de *Final Fantasy VII*). Con esa forma, la fuerza de Vincent se incrementa, el personaje dispone de un combo de golpes más devastador y puede lanzar bolas de fuego de alta precisión. Para pasar a ese estado es necesario utilizar un objeto, aunque por desgracia la interfaz de gestión de los objetos no es lo suficientemente clara. Los objetos (poción, cola fénix, etc.) se controlan con la cruceta. La lista de objetos desfilará cuando pulsemos el botón izquierdo, y el botón derecho servirá para utilizar el objeto seleccionado. El sistema en realidad es poco intuitivo, una fuente de confusión que además nos llevará a malgastar recursos, pues durante la acción con frecuencia utilizaremos un objeto que no necesitamos al tratar de navegar por el menú de selección.

MODO DE REPRESENTACIÓN Y COHERENCIA

Desde el primer episodio de la saga, el bestiario que puebla las poco recomendables mazmorras de los *Final Fantasy* es extremadamente variado. En la época de los 16 bits, los RPG en general no se preocupaban realmente de la verosimilitud de los monstruos. Títulos como *Dragon Quest, Phantasy Star* o incluso *Shining Force* proponían enemigos con un aspecto tan fantasioso como el universo presentado. Esas criaturas podían parecer algo ridículas, pero la representación en dos dimensiones minimalista y la vista aérea típica de la época bastaban para que aceptáramos sin ningún problema la falta de realismo de los adversarios. Las tres dimensiones, sin embargo, revolucionaron ese acuerdo tácito. Conservar el mismo tipo de monstruos en una adaptación en 3D no es forzosamente una buena idea, puesto que esa nueva perspectiva nos permite tener más en cuenta las proporciones de los protagonistas. Puede surgir un problema de credibilidad, y aunque se conserve la coherencia con el universo del juego o la serie original, la percepción de dicho universo será completamente distinta para el jugador. Por desgracia, fue precisamente eso lo que ocurrió con *Dirge of Cerberus*. Este título para PS2 basado en el mundo representado

en *Final Fantasy VII* trasladó su universo al 3D en un *shooter* en tercera persona (*third-person shooter* o TPS). El guión nos informa sobre la evolución que conoció la ciudad de Midgar y lo que vivieron sus habitantes. La trama nos desvela un ambiente totalmente distinto al del RPG para PlayStation. El problema es que los monstruos, por su parte, parecen realmente grotescos, puesto que no se adaptan para nada al universo convertido en 3D. En este caso, habríamos preferido que los desarrolladores exploraran nuevas vías en la creación de los enemigos, en lugar de verlos imitar toscamente a los que ya nos cruzamos en *FF VII*, con unas tres dimensiones que de ninguna manera les hacen justicia. Las adaptaciones de *Final Fantasy III* y *IV* para DS y *Crisis Core* caerán en la misma trampa. A diferencia de esos juegos, *Dragon Quest VIII* sí consiguió distinguirse por su perfecta trasposición del contexto tras adoptar la tercera dimensión. Su imagen de dibujos animados y sus gráficos en *celshading* permitieron conservar ese toque inocente del juego y facilitarles a los jugadores el cambio de perspectiva.

UNA OCCIDENTALIZACIÓN TEMPRANA

Como hemos señalado al principio, *Dirge of Cerberus* primero fue pensado como un FPS, antes de que el equipo de desarrollo optara por una cámara situada detrás del personaje en la configuración básica. El título de Square Enix evidentemente posee una identidad muy japonesa: primero, por el tratamiento de los personajes y el guión; segundo, por el toque de RPG en lo que se refiere a la evolución de las características de Vincent; por último, por su estructura, heredera remota del juego de arcade (niveles organizados en capítulos con estadísticas precisas disponibles al final de cada uno, así como una nota global sobre la forma de jugar del jugador). Aun así, se atreve a explorar terrenos poco transitados por los títulos japoneses.

Por el enfoque adoptado, *Dirge of Cerberus* se acerca más al *shooter* en tercera persona que al *beat'em up* al estilo *Devil May Cry*, como se creyó antes del lanzamiento del juego. Este hecho se debe sobre todo al interés de Kitase por desarrollar un tipo de juego cercano a lo que le gustaba de las producciones occidentales. Asimismo, hay que reconocer que el título de Square Enix es ante todo un precursor del fenómeno que afectó a la industria japonesa del videojuego (principalmente a las plataformas Xbox 360 y PS3). Ciertamente, durante la transición hacia esos dispositivos, numerosos estudios de desarrollo nipones se enfrentaron a importantes dificultades para adaptarse a esas nuevas arquitecturas, que para ser

explotadas con todas sus posibilidades requieren equipos de desarrollo extremadamente importantes, lejos de los limitados efectivos que componen los equipos japoneses.

La generación de las PS3 y xbox 360 también asistió al establecimiento de la supremacía de los FPS y TPS, históricamente de origen occidental, como géneros de juego preferidos por los jugadores. Ante esa situación, muchos desarrolladores japoneses decidieron obligarse a trabajar un género que no dominaban forzosamente, para seducir a un público más amplio en el extranjero. Pese a que en el pasado habían sido los apóstoles de la creación y la originalidad de su producción nacional, esta occidentalización forzada llevó a los japoneses a tratar de imitar títulos norteamericanos y europeos aclamados por el público. Por ejemplo, Skga desarrolló su propio *shooter* en tercera persona con *Binary Domain*, que aunque en definitiva resultó ser un título bastante correcto, carecía claramente de visión de conjunto y de ambición. Otros editores prefirieron confiar el desarrollo de sus licencias más conocidas a estudios extranjeros. Evidentemente, nos referimos a Capcom, que externalizó la realización de títulos como *Dead Rising 2* o *Resident Evil: Operation Raccoon City*, con un resultado que a fin de cuentas no fue del todo positivo.

Para concluir con el tema de *Dirge of Cerberus*, debemos reconocer que, ante todo, al título le falta la esencia de un TPS: el dinamismo de su *gameplay*. Debido a sus rígidos modos de control y a su acción soporífera, el juego de Square Enix optó por no dejar que la habilidad del jugador influyera en el desarrollo de la partida, y eso fue lo que precisamente hizo que fracasara en su objetivo.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO VII
CRISIS CORE



I. CREACIÓN

Tras el desarrollo de *Dirge of Cerberus*, un nuevo proyecto en torno a la *Compilation of Final Fantasy VII* vio la luz de una forma bastante repentina, cuando ningún plan preveía un título adicional. Al principio, Kitase tenía pensado llevar *Before Crisis* a PSP con el fin de que los jugadores que no tuvieran un teléfono móvil con un contrato del operador japonés Docomo pudieran disfrutarlo. Por lo tanto, no iba a tratarse de un nuevo episodio de la obra global de *Final Fantasy VII*. Aunque ya existiese la intención de enriquecer la historia, la parte gráfica, por ejemplo, no iba a modificarse. Sin embargo, la naturaleza del proyecto evolucionó tras una conversación que mantuvieron Kitase y Nomura acerca de ese cambio de plataforma. Así es, cuando el diseñador de personajes se enteró de las intenciones de Kitase, en seguida tuvo una visión más ambiciosa y quiso trabajar en algo más sólido realizando un juego totalmente nuevo.

Nomura emprendió una reflexión sobre la arquitectura y la forma que podía adoptar ese nuevo juego. Curiosamente, en primer lugar se ocupó del título. Como en un principio el desarrollo debía consistir en adaptar *Before Crisis* para PSP, Nomura primero imaginó el título *Before Crisis Core*. En aquel momento, sin embargo, ya se había establecido que Zack sería el héroe del juego y, si le daban protagonismo al joven miembro de Soldado, el contenido iba a ser muy distinto al de *Before Crisis*. Desde esa perspectiva, el término *Before* ya no tenía ningún sentido, por lo que se decidió llamar al título *Crisis Core*. Es más, la primera *C* de las iniciales del juego seguía la lógica alfabética del resto de la compilación: *AC* para la película, *BC* para el juego destinado a los teléfonos móviles, CC para el nuevo provecto, y *DC* para el título desarrollado para PS2. La anécdota es aún más graciosa cuando sabemos que esa lógica alfabética en un primer momento fue totalmente involuntaria.

El desarrollo se inició rápidamente. En un principio, el realizador Hajime Tabata definió con Nomura la dirección que iba a seguir el videojuego. Hideki Imaizumi en ese momento llegó como productor. Tabata y él reunieron las ideas de todo el equipo, las ordenaron y el trabajo comenzó oficialmente durante la primavera de 2005. En la mente del realizador, era el equipo de *Final Fantasy VII* el que debía encargarse de la creación de ese nuevo juego. Por eso, como era lógico, Naora y Nojima, respectivamente director artístico y guionista del RPG original, se unieron a la producción de *Crisis Core*.

UN REGRESO A LOS ORÍGENES

En los estudios de los desarrolladores de *Crisis Core* reina un ambiente excelente. El nostálgico aire que se respira en las instalaciones les recuerda a la atmósfera del desarrollo de *Final Fantasy VII* El equipo inicial casi al completo vuelve a estar reunido para aportar luz al pasado de héroes como Cloud, Aeris o Zack. Para el productor Imaizumi, que integró Square en el momento del lanzamiento de *Final Fantasy VII*, es un gran honor trabajar con un equipo de tal renombre. Ni siquiera en sueños creyó alguna vez que un día podría producir algo relacionado con ese juego.

El prestigio es inmenso, pero la presión que pesa sobre los creadores es igual de grande. La dificultad para Tabata, el realizador, consiste en lograr preservar el trabajo de Nojima y Naora en *Final Fantasy VII* y al mismo tiempo conseguir inventar un pasado magnífico para la historia global de la obra. Sabe que, si fracasa, la ira de los aficionados caerá sobre aquellos que han osado tocar la leyenda.

UN GUION ESPERADO

Desvelar el pasado de Zack no era la única ambición del guión de *Crisis Core*. Tocar la libra nostálgica de los amantes de *Final Fantasy VII* también era un deseo asumido por los desarrolladores. Por eso, en el nuevo juego se retomaron numerosas escenas del RPG de PlayStation. Ese capítulo de la compilación tenía que estar a la altura, y la producción de un título de esa importancia para PSP no podía ni debía ser sinónimo de creación de pacotilla. La ambición de los desarrolladores siguió creciendo una vez terminada la escritura del guión, ya que el resto del equipo adoró la historia imaginada por Nojima. *Crisis Core* comenzó a adquirir el aspecto de un juego para consola de sobremesa, y su duración debía superar la de *Dirge of Cerberus*, hasta alcanzar un centenar de horas. El único problema era que la plataforma portátil a la que estaba destinado el juego no se prestaba a que el jugador tuviera sesiones de juego largas. De ahí partió la idea de dividir *Crisis Core* en episodios, como una serie de animación japonesa. Tabata sin embargo pensaba que era absurdo cortar la trama en fragmentos de treinta minutos. Según él, esa división estropearía el avance de la intriga y comprometería la inmersión. Por eso, en un primer momento se tomó la decisión de dividir el guión en doce capítulos. En ese caso, sin embargo, el contenido del título iba a necesitar dos UMD, algo que los responsables de Square Enix vetaron de inmediato.

Al final, el juego adoptó un desarrollo más bien lineal, aunque ofreció un gran número de misiones anexas y secundarias lo suficientemente cortas como para satisfacer a los que juegan en el transporte público. Con la misma óptica, y para evitar provocar mareos en los transportes, los desarrolladores se las arreglaron para no multiplicar los desplazamientos de cámara durante las diferentes secuencias del juego.

UN FINAL DIFÍCIL DE RALIZAR

Todo el mundo conoce el final de *Crisis Core*, puesto que retoma un hecho inolvidable de *Final Fantasv VII*. Sin embargo, la muerte de Zack resultó ser la secuencia más compleja de realizar. El objetivo era lograr sorprender a los admiradores del juego sin decepcionarlos. Un desafío con un enunciado casi contradictorio, que constituyó un arduo reto para el equipo de desarrollo. Tabata ha confesado que la realización de todo lo que ocurre entre el último combate y los créditos finales finalmente le exigió tres meses de trabajo —lo que demuestra hasta qué punto fue esencial el tiempo de reflexión —. Para la secuencia final, Nomura pidió que primero le dibujaran un *storyboard* muy detallado con el desarrollo de la escena, para poder establecer de forma precisa la duración de cada uno de los planos que acompañarían los movimientos de Cloud. Nomura quería realizar una secuencia capaz de conmover a todos los jugadores, incluso a aquellos que ya conocían el desenlace. Para incrementar la emoción ligada a las circunstancias, Nomura quería proporcionarle una dimensión trágica. Así se entiende por qué la primera versión presentada por Tabata fue rechazada. En esa versión, pese a los ataques sufridos por Zack durante el combate final, nuestro héroe simplemente acababa cubierto de barro. El asunto fue objeto de un desacuerdo entre Kitase y Nomura, y la última palabra la tuvo el diseñador de personajes: el cuerpo de Zack, finalmente, terminaría bañado en sangre, lo que otorgó a la escena un carácter más realista y aún más memorable.

UN NUEVO HÉROE: ZACK

Crisis Core, por lo tanto, deja un poco de lado a Cloud en beneficio de un protagonista relativamente desconocido, pero no por ello menos esencial en el guión de los juegos: Zack Fair, ya presente en *Final Fantasy VII*. Sin embargo, hemos visto que su papel y su integración en el juego habían tomado forma bastante tarde en el proceso de

desarrollo, por lo que *Crisis Core* era la oportunidad perfecta para aportar profundidad y carácter a ese personaje. No obstante, el suplemento de información que iba a proporcionar el nuevo proyecto debía integrarse armónicamente en la trama global del resto de la compilación. Como *Crisis Core* se había concebido a partir de situaciones ya utilizadas en *Before Crisis* y *Final Fantasy VII*, no resultaba difícil volver atrás. De hecho, Nojima ha reconocido que el pasado de Zack fue muy fácil de escribir. El personaje prácticamente no había aparecido en *Final Fantasy VII*, y el guionista sabía desde el principio cómo iba a terminar la historia, lo que le otorgaba una gran libertad. Lo importante era darle cuerpo e interés a esa transición.

En lo que se refiere a la personalidad del héroe, Nojima evidentemente ha mencionado que uno de los modelos fue Cloud, pero también Tidus, de *Final Fantasy X*. Según el guionista, a Zack no le preocupan temas realmente profundos, no es una persona atormentada como puede serlo Squall en *Final Fantasy VIII* o incluso el Cloud de *Advent Children*, precisamente porque se trata de un personaje que, de forma natural, sabe distinguir entre el bien y el mal. Zack se parece a Tidus por esa impulsividad y ese candor.

UN DISEÑO FIRMADO POR NOMURA

Al igual que su integración en la historia de *Final Fantasy VII*, la apariencia de Zack se había decidido de forma precipitada. Recordemos que Nomura se había visto obligado a garabatear al personaje deprisa y corriendo, y ni siquiera tuvo tiempo de colorearlo. Para la PSP, el aspecto de Zack se reflexionó mucho más, y se elaboraron seis modelos. Al igual que su personalidad, sus rasgos físicos varían a medida que nos acercamos al final de la historia. La idea era lograr que la apariencia externa de Zack tradujera de forma concreta la evolución de su personalidad. Por ejemplo, cuando exhibe su nuevo peinado con el pelo de punta, el equipo de grafistas le estiró los ojos, a petición de Nomura, para darle un aire más adulto. Por el contrario, y para destacar la mayor madurez de Zack, modelaron a un Cloud con un aspecto más adolescente que el que tiene en *Final Fantasy VII*: se modificó el tamaño de los ojos y el contorno del rostro para que pareciera más joven, teniendo cuidado para no desacreditarlo.

El modelado del personaje de Aeris también presentó algunas dificultades. Si se exageraba demasiado el maquillaje, la joven parecería mayor, pero si no estaba lo suficientemente maquillada, podría ser confundida con un personaje no jugable. Un dilema que a primera vista parece totalmente anodino, pero que causó muchos dolores

de cabeza a los desarrolladores. En la transcripción visual, todos los detalles son importantes, sobre todo hoy en día, ya que las máquinas permiten trabajar hasta los rasgos más sutiles de un rostro o de un cuerpo. Por eso, en el caso de Aeris, ¡se dedicó mucho tiempo únicamente para la realización de la piel!

UNOS GRÁFICOS DIGNOS DE UNA PS2

En cierto sentido, *Crisis Core* puede parecer un primer paso hacia el mayor sueño de todos los nostálgicos del RPG de PlayStation: ¡un remake íntegramente en 3D! Todos los creadores se esforzaron al máximo para aprovechar absolutamente todas las posibilidades de la PSP. Al principio, el equipo pensaba que el contenido del juego sería ligero, pero a medida que avanzaba el provecto, los personajes y los escenarios iban ganando esplendor, hasta agotar las capacidades del UMD. Se llevó a cabo una labor considerable para evitar cualquier comparación negativa con los gráficos que podían encontrarse en la PS2. El número de polígonos otorgado a cada elemento no paró de aumentar durante el desarrollo. Según Nakaaki, un diseñador de juegos que participó en la creación de *Crisis Core*, constantemente había que mejorar y optimizar.

El otro desafío en relación con los gráficos era una consecuencia directa de la forma en que los jugadores iban a acercarse a *Crisis Core*. En la medida en que la mayor parte tendría en mente los escenarios de *Final Fantasy VII* y la representación de los personajes en SD (*super deformed*, es decir, una gran cabeza sobre un cuerpo diminuto), el paso a imágenes realistas en 3D iba a ser espinoso. El equipo de desarrollo primero se preguntó si podía conservar los escenarios originales y simplemente pasarlos a 3D en tiempo real. El resultado de los primeros intentos no fue satisfactorio. Yasushi Iwasaka, responsable de la creación de los escenarios, ha llegado a confesar que el resultado se encontraba en las antípodas del efecto buscado: «¡Teníamos la impresión de ver personajes reales moviéndose por un mundo de juguete!». Fue entonces cuando Tabata, realizador del juego, le sugirió un punto medio entre *Final Fantasy VII* y *Advent Children*, aunque incluso con esa idea en mente resultó muy complicado encontrar un equilibrio coherente entre ambos episodios.

LA MÚSICA DE UN FAN

Takeharu Ishimoto es el compositor de la música de *Crisis Core*, y la historia de su

integración en el equipo de desarrollo es bastante divertida. Bastó con que le propusieran trabajar en un juego derivado de *Final Fantasy VII* y destinado a la PSP para que aceptara la misión sin pensárselo, ¡y sin saber nada más sobre el proyecto! Gran admirador del juego original, el compositor no esperó a que se lo pidieran para proponer incluir en la nueva banda sonora piezas directamente sacadas de *Final Fantasy VII*. A continuación escogió los títulos y él mismo se ocupó de los arreglos. Al final, un cuarto de las pistas que forman la banda sonora del juego procede de la música de *Final Fantasy VII*. Ishimoto era consciente de que, al realizar arreglos de los temas originales, se exponía a la desaprobación de los fans. Pese a ello, quería trabajarlos de tal forma que su huella fuera visible. Para el tema principal, Nomura le pidió una pieza que comenzara suavemente con una guitarra acústica y después fuera ganando intensidad. Al hablar del proceso de composición, Ishimoto ha admitido sin ningún problema que se inspiró en una música de *Lost Odyssey* que había escuchado un día en el coche.

DOS JUEGOS UNIDOS POR EL GUION

Con el fin de conservar una coherencia global entre los distintos juegos de la compilación, los desarrolladores decidieron integrar en *Crisis Core* referencias explícitas a *Dirge of Cerberus*. Como esos dos títulos eran los últimos producidos para la compilación, era importante no aislarlos de la trama del conjunto. Tabata sabía que muchos jugadores habían terminado *Dirge of Cerberus*. Por eso, habría sido torpe concluir *Crisis Core* sin crear una pasarela entre ambos juegos. Para establecer esa relación, el realizador de *Crisis Core* habló con Nomura, a quien inmediatamente se le ocurrió incluir a Nero y a Weiss. Esos personajes, procedentes del juego para PS2, son los que se llevan a Génesis al final de la aventura de *Crisis Core*, aunque no resulta fácil reconocerlos y sólo los más atentos habrán podido descubrir su identidad. Para Nomura, si en *Crisis Core* no hubiesen estado presentes esos indicios relativos a los soldados de Deepground, aunque fueran ínfimos, *Dirge of Cerberus* habría quedado completamente aislado de las otras partes de la compilación. Además, el personaje de Génesis aparecía en la cinemática oculta de *Dirge of Cerberus*, por lo que para Nomura era necesario presentar al personaje más en profundidad.

Sin embargo, *Crisis Core* no sólo hace eco al juego de PS2, también presenta una estrecha relación con *Before Crisis*. La conexión entre ambos títulos se estableció a través del personaje de Cissnei, una aspirante a formar parte de los Turcos en el juego para móviles. Nomura ha explicado que Cissnei se creó para ayudar a Zack. Al igual

que Aeris, le ofrece al héroe atención y apoyo moral, aunque su campo de acción no se limita a los barrios pobres de Midgar, por lo que puede desempeñar esa función durante todo el juego. Una anécdota curiosa: en un principio, Nojima quería llamarla Tian, pero Nomura le dijo que con ese nombre corrían el riesgo de que los jugadores la confundieran con Tifa. El nombre de Cissnei (Shisune, en la versión original) fue una idea del diseñador de personajes. No olvidemos sin embargo que ésa no era la identidad del personaje en *Before Crisis*, donde llevaba un simple nombre en clave relacionado con el arma utilizada, al igual que sus compañeros.

GENESIS, UN PERSONAJE CONTROVERTIDO

Tras discutirlo con los demás miembros del equipo, Nomina consiguió que Génesis se convirtiera en un personaje central de *Crisis Core*. Sin embargo, el destino de ese personaje no siempre estuvo bien definido. En un primer momento, se había previsto que Gackt (un artista japonés muy conocido y apreciado por Nomura) únicamente cantara en los créditos finales de *Dirge of Cerberus*, además de concederle un pequeño lugar en el juego, como un simple guiño. Pero Imaizumi, productor del título para PSP, consideró que era una pena limitarse a eso, y le pidió a Gackt que se implicara más en *Crisis Core*. El artista aceptó y, durante una cena, crearon juntos el personaje de Génesis hasta los más mínimos detalles (actitud, personalidad, ropa, etc.) para enriquecer su papel. De hecho, Imaizumi ha explicado que habían previsto que Génesis muriera en la primera parte de la historia de *Crisis Core*, pero que Nojima solicitó que siguiera vivo hasta el desenlace.

CRISIS CORE NO ES EL FINAL

El juego se lanzó en 2007 para celebrar el décimo aniversario de *Final Fantasy VII* y los veinte años de la serie. Cosechó un éxito considerable en todo el mundo: el título fue bien recibido por la crítica y las ventas superaron las tres millones de copias. Tras tanto trabajo, el equipo de desarrollo pudo mostrarse extremadamente orgulloso de su creación. Al ver el final de *Crisis Core*, Kitase consideró que todas las producciones reunidas en torno a la denominación *Final Fantasy VII* se imbricaban perfectamente unas con otras, y que crear una compilación había sido una excelente idea. Por otra parte, también ha señalado que el equipo de desarrollo nunca ha anunciado que la

compilación se termine con *Crisis Core*, y que, si las disponibilidades de cada uno lo permiten, otra obra relacionada con la compilación podría ver la luz. Por lo tanto, *Crisis Core* no constituye un punto final, sino más bien un eslabón que aporta más información acerca del pasado de Zack y Cloud. Quizás todavía nos queden muchas cosas por descubrir sobre el universo de *Final Fantasy VII*...

UN JUEGO EN DOS TIEMPOS

Las personalidades de Zack y de Cloud presentan diferencias evidentes, y sus respectivas aventuras divergen en igual medida. Los clásicos combates por turnos del RPG para PlayStation en *Crisis Core* dan paso a un juego en tiempo real, cercano al que encontramos en otra producción del editor, *Kingdom Hearts*. Al contrario de lo que podían esperar los jugadores, aquí no habrá largas fases de exploración. El juego tampoco se desarrolla en amplias llanuras o a través de grandes espacios, sino más bien en largos pasillos con pocas bifurcaciones, que destacan el aspecto extremadamente lineal del título. Por eso, las misiones de la trama principal con frecuencia se resumen en ir de un punto a otro atravesando escenarios un poco vacíos. Al llegar a nuestro destino, normalmente tendremos que luchar contra un jefe, antes de la sublime cinemática con imágenes generadas por ordenador que constituirá el punto final del capítulo en cuestión. Por fortuna, para animar esos pequeños arcos argumentales, la monotonía del viaje se verá interrumpida por confrontaciones aleatorias con distintos enemigos. Esos combates, que tendrán lugar en los escenarios circundantes, desestabilizarán por su originalidad. En la sección dedicada al sistema de juego hablaremos de la extensión y la complejidad de los mismos.

Pese a su estructura rectilínea, los diez capítulos podrán vivirse de una forma muy distinta, en función del perfil de cada jugador. *Crisis Core* se adapta perfectamente a su plataforma. Por ejemplo, los jugadores más motivados tendrán a su disposición nada menos que trescientas misiones secundarias, accesibles en cualquier momento gracias a los puntos de guardado. Desprovistas de guión, esas misiones serán indispensables para los aventureros y «completistas» inquebrantables, además de compensar ampliamente la linealidad de la aventura principal. A la inversa, los jugadores con más prisas simplemente podrán saltarse esa parte del juego. Una forma de dejar contento a todo el mundo, aunque hemos de señalar que la realización de esas misiones secundarias sería mucho más agradable si éstas disfrutaran de una puesta en escena de mayor calidad.

UN GUION INDIGESTO

Se podría pensar que el principal atractivo de *Crisis Core* reside en el guión, en particular por la forma en que nos permite redescubrir a personajes de la talla de Cloud o Sefirot, y evidentemente también a Zack. Por desgracia, ése no es el caso, y nuestras esperanzas se verán frustradas. Si bien es cierto que el amante del RPG original a veces quedará plenamente satisfecho, e incluso conmovido, al volver a Nibelheim, visitar la mansión de Shinra y recorrer las calles de Junon o Costa del Sol, no podemos evitar sentir cierta irritación frente a las ramificaciones argumentales añadidas por este título. Lamentablemente, en lugar de explotar el ascenso de Zack en Soldado y desarrollar los vínculos que lo unían a Cloud y a Sefirot, los desarrolladores decidieron complicar la trama principal, de forma a veces bastante grotesca, añadiendo nuevos protagonistas con aspiraciones muy confusas, como Génesis, Angeal o el doctor Hollander. ¡Es realmente una pena que esas adiciones forzadas terminen dejando a un lado los hechos que pensábamos ver desarrollados! ¡La relación amorosa entre Aeris y Zack, por ejemplo, claramente queda relegada a un segundo plano, y la revelación del pasado de Sefirot en gran parte se desvirtúa con la absurda aparición de Génesis! No cabe duda de que los excéntricos discursos de Génesis estropean la legendaria secuencia procedente del RPG original donde el guerrero de pelo plateado se entera de que es el fruto de un experimento. El recuerdo inalterable que todos los jugadores tenían de esa escena queda arruinado. En lugar de desvelarnos un pasado que ignoramos, *Crisis Core* trata sin éxito de reconstituir un universo ya sellado y sagrado en el corazón de los fans. Además, la intriga avanza con torpeza, perseguimos objetivos vagos inmersos en una estructura narrativa anárquica. En una huida hacia delante carente de alma, Zack seguirá a sus amigos hasta la extenuación sin un fin preciso ni aspiraciones claras.

Pese a todo, *Crisis Core* encantó a los jugadores por el logro técnico que representa, y el juego se convirtió en una referencia para PSP. Square Enix no falló desde el punto de vista lúdico, ya que el juego es una demostración de originalidad en materia de explotación de licencia. El sistema de juego respeta sus referentes sin constituir una imitación servil, además de aportar auténticas novedades. Aunque el juego apueste por la opacidad en lugar de por la claridad, y no logre mantener el suspense de principio a fin, no podemos negar el virtuosismo de su desenlace. El final tan esperado del juego, la muerte de Zack, es magistral, y consigue que *Crisis Core* sea un éxito incontestable en el plano emocional.

ANÉCDOTAS

Durante las primeras etapas del desarrollo, el sistema de juego se pensó de una forma bastante polivalente, pues el equipo aún no sabía si el juego sería un RPG puro y duro o un título más orientado hacia la acción.

La escena cinemática en la que se enfrentan Angeal, Sefirot y Génesis en un simulador planteó algunos problemas a los desarrolladores, que se preguntaron si una tecnología de ese tipo podía existir en un universo anterior a *Final Fantasy VII*. Les resultó difícil ignorar el hecho de que la tecnología evoluciona con el tiempo.

Se grabaron las voces de todos los empleados del equipo de desarrollo para que en el juego fueran las de los miembros del ejército de Shinra. El productor, Imaizumi, explicó que le daba vergüenza y que no quería que utilizaran su voz, pero el equipo decidió conservarla igualmente, sin decírselo.

Crisis Core alcanzó el segundo lugar en una encuesta de Famitsu para establecer la lista de los juegos que más habían hecho llorar a los jugadores japoneses (el primero fue *FF X*, y *FF VII* quedó en octava posición).

Tabata, el realizador del juego, quería terminar la frase del final «To be continued in *Final Fantasy VII*» añadiendo «on PS3». Abandonó la idea tras llevarse una regañina de Kitase y Nomura.

Crisis Core también representó una oportunidad para insertar un gran número de guiños solamente perceptibles por los amantes del universo de *Final Fantasy VII*. Por ejemplo, el paralelo con el encuentro entre Cloud y Aeris tras la caída del techo de la iglesia del Sector Cinco se decidió desde el principio del desarrollo, aunque tras esa opción también se escondía una decisión práctica del equipo creativo. Como el juego no permitía describir la evolución de los sentimientos entre Zack y Aeris a lo largo del tiempo, se basaron en la juventud de ambos personajes para poner en escena un auténtico flechazo. Además, a Nojima le alegró mucho poder hacer que Zack hablara de tener una primera cita, pues es exactamente lo que Aeris le dice a Cloud en *Final Fantasy VII*. Debido a esa respuesta anodina, la vendedora de flores en la época había sido considerada una «chica fácil», lo que había irritado bastante al guionista. Según él, el hecho de que Aeris finalmente se limite a retomar las palabras de Zack juega en su favor.

II. ANÁLISIS

SISTEMA DE JUEGO

En *Crisis Core* los combates ocupan un lugar privilegiado. Se acabó el sistema por turnos, y el título, al igual que *Before Crisis*, se inscribe en el género acción-RPG, pero esta vez en 3D. El jugador controla a Zack libremente, tanto durante las fases de exploración como durante los combates, que se desencadenan de forma aleatoria. Sin embargo, al contrario de lo que ocurre en *Final Fantasy VII*, la pantalla de juego no pasa aun modo de visualización distinto: las batallas tienen lugar en el sitio donde Zack se encuentra. Salvo por la presencia de muros invisibles que impiden la huida, el jugador tiene el control absoluto del desarrollo de los enfrentamientos. El sistema de combate propuesto por lo tanto es totalmente dinámico. Zack puede desplazarse, dar vueltas alrededor de los enemigos como desee y tomar la iniciativa de atacar cuando le parezca. El personaje también cuenta con la capacidad de bloquear y esquivar ataques. Esas acciones consumirán puntos de habilidad o PH, que permiten utilizar capacidades especiales o competencias relacionadas con las materias de tipo comando. De esta forma, los jugadores prudentes con un estilo defensivo no podrán esquivar ni bloquear indefinidamente. En la zona de combate, Zack apuntará automáticamente al enemigo más cercano a él. Una vez fijado el objetivo, el jugador podrá entrar en acción.

Puesto que, pese a todo, *Crisis Core* es un juego heredero de *Final Fantasy VII*, contará con algunas características propias del RPG original. Al contrario de lo que se podría imaginar leyendo las anteriores líneas, *Crisis Core* no se organiza como un juego de acción clásico, en el que las funciones de ataque, magia o utilización de objetos se activan con botones concretos. La idea aquí consistía en transcribir un *gameplay* de juego de rol adaptándolo a un título más orientado hacia la acción. Un único botón servirá para atacar y utilizar una magia, un objeto o una habilidad. Para ello, el jugador deberá navegar con los botones L y R de la PSP y seleccionar en tiempo real las diferentes acciones, teniendo cuidado para no dejar de moverse. Sin embargo, la lista de acciones no está preestablecida, es el jugador quien debe crear su menú en función de las materias seleccionadas. Mediante las esferas de Mako, Zack podrá ir accediendo a hechizos y ataques superiores.

LAS MATERIAS

De nueve tipos (mientras que en *Final Fantasy VII* solamente había cinco), las materias de *Crisis Core* deberán colocarse en espacios concretos de forma organizada, lo que permitirá formar un arsenal personalizado. La lista de materias siempre estará visible en la pantalla y deberá navegarse a través de ella para preparar los ataques. A partir de un momento preciso del juego (el capítulo 3), las materias podrán fusionarse. Desde el menú principal y en cualquier momento, el jugador podrá combinar dos materias y un objeto para generar una nueva esfera mágica más poderosa, o incluso inédita. Para sacarle el máximo provecho a esta función, el jugador deberá tener en cuenta los tipos y los niveles de las materias fusionadas. Sin embargo, para alimentar esas fusiones, el jugador necesitará puntos de soldado (PS). A diferencia de los puntos de vida, de magia o de habilidad, los PS se reducen cada vez que se utiliza la OMD. Pero ¿qué es la OMD? Se trata, simplemente, de la principal novedad del sistema de combate de *Crisis Core*, y la evolución del juego girará esencialmente en torno a este dispositivo: desde el cambio de nivel de las materias hasta el aumento de las capacidades de Zack.

OMD

Uno de los grandes principios de los RPG es la adquisición de experiencia, que permite aumentar el nivel de las estadísticas de los héroes. Gracias a la OMD, *Crisis Core* trata de aportar sangre nueva a las tradiciones históricas del diseño de juegos. Durante los combates, Zack va a acumular puntos de experiencia, pero eso no quiere decir que vaya a cambiar automáticamente de nivel, ni siquiera cuando alcance una cantidad suficiente de puntos. Ahí es donde entra en acción el nuevo sistema. La OMD (Onda Mental Digital) se presenta en forma de tres rodillos que siempre aparecen en la pantalla durante los combates. Hay que imaginarse que esos tres rodillos funcionan como una máquina tragaperras donde se muestran caras de personajes, a las que además se asocia un número. En la época del desarrollo, Nomura e Imaizumi solían hablar del *pachinko*, un juego de azar muy apreciado por los japoneses. Hablando sobre el tema, al diseñador de personajes se le ocurrió que podría ser interesante integrar en *Crisis Core* un factor aleatorio. En lugar de una bolita de *pachinko*, Nomura imaginó un sistema de «puntos de movimiento» según el cual un paso costaría un punto. Por lo tanto, el

jugador tendría que pensar en aumentar su capital de puntos, para no llegar a cero y perder toda su capacidad de acción. La idea evolucionó y fue tomando forma, aunque Tabata ha explicado que los PS son lo único que queda de aquellos puntos de movimiento iniciales.

En definitiva, en *Crisis Core* es necesario confiar en el azar para que se alineen números o caras de personajes conocidos. Cada rotación consume diez PS, pero la OMD se activa de forma automática. Finalmente, el dispositivo determinará la subida de nivel de Zack y de las materias. Cada vez que salgan tres 7, el personaje subirá de nivel. Asimismo, si el jugador obtiene dos o tres veces la misma cifra, la materia colocada en el lugar del número correspondiente subirá uno o dos niveles en función de cómo hayan quedado los rodillos. Cuando al jugador no le quede ningún PS, la OMD dejará de girar, y Zack no podrá aumentar su poder.

En lo que se refiere a la activación de la OMD durante los combates, Nomura decidió que el jugador no debía tener la posibilidad de controlar el funcionamiento de los rodillos. Su intención en este caso era impedir que algunos aficionados a los juegos de azar japoneses consiguieran calcular, a partir de un punto fijo, el orden de las imágenes que aparecen. Nomura deseaba evitar que sólo una parte de los jugadores pudiera aprovechar al máximo el sistema. Los desarrolladores, por lo tanto, prefirieron simplificarlo para que fuera más permisivo. Durante los primeros ajustes, la OMD era demasiado rígida, y algunos *testers* se quejaron de no poder utilizar sus técnicas, o de haber terminado el juego sin haber visto ni una sola vez la invocación de Ifrit, puesto que al igual que el aumento de nivel de Zack, las invocaciones dependen de la OMD. Pero eso no es todo: esos rodillos infernales y totalmente incontrolables también rigen los límites de Zack. Esos ataques destructivos importados directamente de *Final Fantasy VII* también se someten a los dictados de la OMD: cuando se sacan tres caras del mismo personaje, Zack disfruta de una dosis de energía renovada, pero sobre todo se desencadena un ataque devastador relacionado con el personaje aparecido en la OMD.

Como los resultados de la OMD son imprevisibles, el curso de un combate mal comenzado puede variar rápidamente en beneficio del jugador, que sólo necesitará un poco de suerte. El equipo de desarrollo ideó la OMD precisamente para introducir esa noción de incertidumbre permanente. Por ejemplo, si Zack está a punto de morir y el jugador decide ganar tiempo dejando de atacar al enemigo, la OMD seguirá girando, y quizás llegue una pequeña ayuda salvadora… o no.

UNA DIFICULTAD ADAPTADA

Con *Crisis Core*, los desarrolladores querían que los jugadores de *Final Fantasy VII* también disfrutaran con este nuevo título para PSP. Por eso, ajustaron la dificultad de forma que los que privilegiaran la historia también pudieran terminar el juego. Por lo tanto, el nivel se redujo voluntariamente, y aunque algunos miembros del estudio reprocharon al juego que al final fuera demasiado fácil, Nomura y Tabata mantuvieron su decisión de realizar un título muy accesible. Incluso decidieron añadir las posibilidades de defenderse y esquivar de las que ya hemos hablado, dos opciones que inicial mente no estaban previstas.

El sistema de juego de *Crisis Core* es un reflejo de la persona que le dio forma. La huella de Tetsuya Nomura nunca ha estado tan presente. Al final, el juego está muy bien hecho, su guión y su *gameplay* son el fruto de un trabajo en profundidad. Sin embargo, a fuerza de querer complicar hasta el más mínimo detalle, los creadores con frecuencia provocaron en los jugadores una incomprensión total. «Al inicio del desarrollo, nadie entendía la idea de Nomura y Tabata —llegó a decir un desarrollador—. De hecho, tuvimos que volver a empezar muchísimas veces para concretar el sistema de juego». La novedad que constituye la OMD ciertamente es muy interesante en su forma, pero en la práctica, con demasiada frecuencia se traduce en una sensación de pérdida de control. ¡Zack está en manos del jugador, pero éste en realidad no controla al personaje! No son los esfuerzos del jugador, sus combates o su belicosidad, los que van a permitir que Zack aumente de nivel, ¡es la OMD! Se introdujo un algoritmo para garantizar que todo el mundo pudiera evolucionar de la misma forma, con una recurrencia equivalente en el aumento de nivel para el héroe y las materias, pero en realidad, debido a su excesiva singularidad con respecto al sistema de experiencia habitual, esta forma de subir de nivel es una fuente de frustración. En este título, el elemento donde radica el máximo interés de un RPG se deja en manos del azar. Cuando todo en *Crisis Core* ha sido creado para ilustrar y materializar concretamente el avance de la carrera de Zack (a través de su cambio de uniforme, de corte de pelo y de rango en Soldado), el jugador, por su parte, no es recompensado. Simplemente no encuentra su lugar en *Crisis Core*. Como una marioneta en medio de un laberinto elaborado por Nomura y sus equipos, el jugador se pierde dentro de un sistema oscuro y un guión igualmente ininteligible.

ANÉCDOTA

Al principio del desarrollo, estaba previsto que Zack pudiera recurrir a técnicas de cuerpo a cuerpo, pero hubo que renunciar a esa posibilidad a causa de la falta de espacio en el UMD. Por la misma razón, varias técnicas de límites fueron descartadas.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO VIII
ANEXOS



Fue el propio Tetsuya Nomura quien se puso en contacto con el estudio de animación Madhouse (al que le debemos series o películas como *Perfect Bine, Metrópolis, Trigun o Death Note*) para pedirle que desarrollara un proyecto de dibujos animados sobre un momento muy concreto de la historia de *Final Fantasy VII*: la huida de Zack y Cloud tras escapar de la mansión de Nibelheim, con *flashbacks* intercalados para recordar los hechos acontecidos cuatro años antes en el pueblo. Durante seis meses, Madhouse trabajó en estrecha colaboración con Nomura para producir un vídeo de animación (un OAV, por su nombre en inglés, *original animated video*) de veinticinco minutos. Desde el primer momento, las ambiciones de *Last Order* fueron más limitadas que las de un proyecto como *Advent Children*, por lo que el presupuesto acordado y los equipos movilizados fueron muy inferiores. Aun así, el cortometraje merece la atención de los aficionados. En materia de animación, aunque no llegue al nivel de los grandes nombres de la producción japonesa de ese tipo, *Last Order* está a la altura en lo esencial. La nostalgia también desempeña un papel importante, y tanto los personajes como la banda sonora nos vuelven a sumergir sin ninguna dificultad en una de las secuencias más memorables del RPG original. Sin embargo, los más puristas pueden protestar por algunas incoherencias y otras infidelidades al juego de PlayStation, puesto que en *Last Order* se introdujeron ligeros cambios que modificaban considerablemente el curso de los acontecimientos ya relatados en *Final Fantasy VII* De hecho, ante el clamor de los fans, para *Crisis Core* se decidió que los hechos se presentarían exactamente tal y como fueron narrados en el RPG. En total, en el conjunto formado por la compilación, el incidente de Nibelheim se ha visto representado hasta cuatro veces, y cada versión presenta algunas diferencias importantes con respecto a las demás. A continuación explicamos algunas de las más notables.

En el *anime* de Madhouse, Zack muere a manos de un francotirador de Shinra oculto entre las rocas. En el resto de la compilación, y especialmente en *Crisis Core*, que dedica a este suceso una larga escena, Zack muere debido a que centenares de soldados descargan sus armas sobre él.

Mientras que en *Final Fantasy VII*, Tifa encuentra a su padre muerto en el interior del reactor Mako del monte Nibel, en el OAV está en el exterior del edificio. En *Crisis Core*, este hecho simplemente no se incluyó.

En *Last Order*, al igual que en *Final Fantasy VII*, Zangan, el maestro de artes marciales

de Tifa, hace todo lo posible para ayudar a los habitantes del pueblo durante el incendio de Nibelheim. Sin embargo, en *Crisis Core*, el personaje no aparece en ningún momento. Tanto en *Before Crisis* como en *Crisis Core* o *Final Fantasy VII*, Cloud mata a Sefirot empujándolo desde lo alto del reactor Mako. En el OAV, sin embargo, el guerrero de pelo plateado huye del enfrentamiento lanzándose al vacío él mismo. Esta variación es sin lugar a dudas la más asombrosa de todas.

Last Order únicamente tuvo derecho a una distribución un tanto «confidencial», ya que en un principio sólo se ofreció en la edición japonesa para coleccionistas de *Advent Children*. Aunque el largometraje se encuentra disponible en todo el mundo desde junio de 2006, *Last Order* no se incluyó en ninguna de las versiones occidentales hasta las Navidades de 2007, cuando llegó a las tiendas francesas una edición limitada y numerada de *Advent Children* que por fin incluía el OAV, en versión original subtitulada en francés.

ON THE WAY TO A SMILE

On the Way lo a Smile es un libro de cuentos firmado por Nojima, guionista de *Final Fantasy VII* y de los episodios de la compilación. Cada relato se centra en un personaje del universo del juego, por lo que el libro nos permite conocer los acontecimientos vividos por Denzel, Cloud, Tifa, Barret, Yuffie, Red XIII, Aeris o Sefirot durante los dos años que separan *Final Fanlasy VII* de *Advent Children*. No todos los cuentos llegaron al público del mismo modo. *Case of Denzel*, por ejemplo, se puso a disposición de los lectores en el sitio oficial japonés de *Advent Children*, mientras que *Case of Barret* primero se publicó en inglés, en Norteamérica y Europa, en la edición para coleccionistas del largometraje de animación. Finalmente, todos los cuentos se reunieron en una misma obra para el lanzamiento de la versión *Complete* de *Advent Children*. Además, el cuento dedicado al personaje de Denzel se adaptó para convertirse en un *anime*, y se incluyó en el Blu-ray de la película de Nomura.

The Maiden Who Travels the Planet es otro relato oficial, pero esta vez escrito por Benny Matsuyama. Se publicó en Japón en 2005, en la guía *Final Fantasy VII: Ultimania Omega* que se editó en el momento del estreno de *Advent Children*. En el cuento se narra de forma más detallada el viaje de Aeris en el interior de la Corriente Vital que en *On the Wav to a Smile*.

El 15 de diciembre de 2011, Nojima reincide junto al dibujante Sho Tajima, encargado de las ilustraciones, con la novela *Final Fantasy VII. Lateral Biography:*

Turks - The Kids Are Alright. El libro, publicado en Japón, esencialmente sigue las actividades de Evan y Kvrie, dos detectives que trabajan en la ciudad de Edge. Ambos personajes se cruzarán con algunas caras conocidas de *Final Fantasy VII*, pero la novela sobre todo narra sus relaciones con los Turcos.

FINAL FANTASY VII: SNOWBOARDING

En *Final Fantasy VII*, el parque de atracciones Gold Saucer ofrecía a los jugadores la oportunidad de disfrutar de una multitud de minijuegos. Esos juegos, muy bien construidos, cosecharon un gran éxito y en cierta medida alargaron la vida de *FF VII*, hasta el punto de que uno de ellos se adaptó a los teléfonos móviles, el que ponía en escena a Cloud en un *snowboard*. Mientras que en el RPG podíamos controlar a Tifa y a Cid (en determinadas condiciones), en los móviles el jugador sólo puede encarnar a Cloud. El juego vio la luz en Estados Unidos y Canadá en 2005, y tres años después en Japón (un hecho bastante sorprendente, por cierto), pero, lamentablemente, nunca salió a la venta en Europa.

LAS APARICIONES DE LOS HÉROES DE FINAL FANTASY VII EN OTROS JUEGOS

Los personajes del universo de *Final Fantasy VII* son tan apreciados que su aparición en juegos fuera de la compilación de Square Enix siempre atrae a una gran cantidad de seguidores. Por eso, hay un número importante de títulos donde Cloud y su tropa ocupan un lugar original. En 1998, Square nos dio la oportunidad de controlar a Cloud, Tifa, Sefirot, Vincent, Yuffie y Zack en un juego de lucha muy mediocre titulado *Ehrgeiz*. También entre los juegos de lucha, la serie *Dissidia* para PSP gira en torno a espectaculares combates que se inspiran directamente en los enfrentamientos de *Advent Children*. En el primer episodio, lanzado en 2008, sólo se puede jugar con Cloud y con Sefirot. En 2011 se unieron a ellos Tifa y Aeris, aunque esta última será únicamente un personaje de apoyo.

La serie *Kingdom Hearts*, una hábil combinación de los universos de los juegos *Final Fantasy* y de Disney, estaba obligada a poner en escena a los héroes de la séptima entrega de la saga. Por eso, cada episodio contiene algunos de los personajes más

carismáticos de la serie de Square Enix, como Cloud, Sefirot, Aeris y Tifa, pero también otros menos célebres como Yuffie o Cid. Podemos continuar nuestra lista de extrañas alianzas con el videojuego *Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special*, un juego de mesa al estilo *Monopoly* donde Cloud, Aeris, Tifa, Sefirot y otros héroes de *Final Fantasy* se codearán con los personajes de una gran competidora: la serie de RPG *Dragón Qnest*. Un último proyecto, titulado *Theatrhythm Final Fantasy*, propone redescubrir, a través de un juego musical, momentos importantes de *Final Fantasy VII*, entre otros.

Finalmente, en la reedición de 2007 de *Final Fantasy Tactics*, subtitulada *The War of the Lions*, se podía desbloquear a Cloud para jugar con él. También cabe señalar que Aeris hacía una pequeña aparición en ese excepcional RPG táctico. Asimismo, Cloud está presente como personaje oculto en el videojuego *Chocobo Racing* para PlayStation, donde podemos ver al héroe a lomos de su legendaria moto. Terminemos con tres apariciones más accesorias pero no por ello menos graciosas: en primer lugar, el guiño que se le hace a Tifa en *xenogears*, donde aparece en un cartel de la ciudad flotante de Solaris; en segundo lugar, la posibilidad en *LittleBigPlanet* de disfrazar al Sackbov de Cloud, Sefirot, Vincent, Aeris o Tifa; por último, la presencia de un *sprite* en 2D que representa a Cloud en las pantallas de carga de la versión de *Final Fantasy V* incluida en *Final Fantasy Anthology*, compilación lanzada para PlayStation en 1999.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO IX
TETSUYA NOMURA



No debe sorprenderles que los retratos de Hironobu Sakaguchi, Yoshitaka Amano o Yoshinori Kitase no aparezcan en el libro que tienen en sus manos. Nuestra obra se centra en el séptimo episodio de la saga y en los juegos que se han desarrollado a partir del mismo. Aunque los creadores que acabamos de citar evidentemente desempeñaron una función esencial en la elaboración de *Final Fantasy VII*, hemos decidido describir sus carreras en el momento en que llegaron a su cumbre. Por eso, los encontrarán retratados en los próximos tomos de nuestra colección de libros dedicados a los primeros capítulos de la serie. Esta vez, por lo tanto, el honor será para Tetsuya Nomura, un joven que se ganó el respeto de sus pares y del gran público con *Final Fantasy VII*.

Nacido el 8 de octubre de 1970 en la prefectura de Kochi, Tetsuya Nomura era un joven dibujante de un gran talento. Dibujaba sin cesar y, como era natural, se matriculó en una escuela de arte, donde sobre todo estudió los engranajes de la publicidad. Al igual que muchos japoneses, a Nomura le apasionaba la animación, pero también sentía una gran admiración por los trabajos de Yoshitaka Amano, un artista que colaboraba, entre otros, con Square. Tras obtener su diploma, probó suerte en la editora de videojuegos. Consiguió un trabajo y, en 1991, integró el equipo de desarrolladores de la compañía. A su llegada a Square, Nomura en realidad no era un jugador experimentado, e incluso ha llegado a reconocer que su principal motivación en aquella época consistía simplemente en poder llenar la nevera. Sin embargo, imaginamos que la fascinación que sentía por el trabajo de Amano debió influir en su decisión de llamar a la puerta de Square.

Precisamente, Nomura comenzó reproduciendo en *dot* los dibujos de Amano (transposición de dibujos al ordenador en dos dimensiones). A continuación, ocupó el puesto de diseñador de monstruos para *Final Fantasy y*, un juego en cuyo final influirá a través de una conversación con Sakaguchi. Nomura continuó avanzando y pasó a ser diseñador auxiliar de personajes para *Final Fantasy VI*, juego para el que diseñó los personajes de Setzer y Shadow. Poco antes de que su carrera diera un giro decisivo, en 1995, participó en la creación de los escenarios del RPG de culto *Chrono Trigger*. Finalmente, llegó el gran día: Sakaguchi en persona lo elige para suceder a Amano como diseñador principal de personajes de *Final Fantasy VII* Antes de ser designado para ese puesto, Nomura tenía la costumbre de decorar con croquis de todos los tipos sus informes de trabajo, un detalle que aparentemente gustó a Sakaguchi.

Nomura dejará una auténtica huella en *Final Fantasy VII*, un juego en el que se implicó enormemente. Además de imaginar la apariencia y la personalidad de los

personajes y trabajar en la puesta en escena y los efectos de cámara de los combates, también colaboró en la elaboración del guión con Sakaguchi, Kitase y Nojima, y participó activamente en las grandes decisiones que determinaron el desarrollo del juego.

La ascensión de Nomura en Square prosiguió en 1997 con *Final Fantasy VIII*, proyecto en el que volvió a participar como diseñador de personajes y en la puesta en escena de los combates. Desbordante de energía y muy ambicioso, Nomura poco a poco impuso sus puntos de vista en la dirección del guión y el ambiente global del título. El editor comenzó a confiarle cada vez con más frecuencia la dirección general de algunos proyectos. Si bien se limitó a crear los personajes de *Parasite Eve* y *Brave Fencer Musashi* en 1998, Nomura dirigió la orientación de *The Bouncer*, uno de los primeros juegos del editor para PlayStation 2. Aunque ese juego recibió duras críticas, y con razón, la influencia del joven artista siguió acentuándose poco a poco. En esa época, empieza a consolidarse la singular identidad de sus personajes, El estilo atípico, más modernos y andróginos, con ojos almendrados, peinados excéntricos y vestimentas repletas de accesorios (cremalleras, broches, etc.), claros ecos de la animación japonesa. Posteriormente, se confió a Nomura el diseño de *Final Fantasy X* y de su continuación, unos juegos donde el creador desarrolló su labor con una libertad cada vez mayor. Un año después, estableció los rasgos de una de las razas presentes en *Final Fantasy XI*: los Humes.

En el apogeo de su carrera, Tetsuya Nomura se hizo cargo de una serie íntegramente fruto de su imaginación: *Kingdom Hearts*, una saga que concretó una insólita colaboración entre Square y Disney. El primer juego, iniciado en 1997, vio la luz en 2002 y fue muy bien recibido tanto por la crítica como por el público. En 2003, cuando Square se fusiona con Enix, el nuevo editor anuncia la continuación de las aventuras de Sora y Mickey, además de un episodio para Game Boy Advance: *Kingdom Hearts Chain of Memories*. También es en ese momento cuando Nomura asume la dirección de *Advent Children*. Asimismo, se ocupa de la dirección general y del diseño de los juegos de la compilación *Dirge of Cerberus* y *Crisis Core*, y del *anime* titulado *Last Order*. En paralelo, supervisa el aspecto de los protagonistas del nuevo *Musashi: Samurai Legend* para PlayStation 2.

El tiempo pasa y Nomura continúa tranquilamente su ascenso hacia las cimas de la jerarquía de Square Enix. Sigue trabajando en las continuaciones de *Kingdom Hearts {Coded* y *358/2 Days* en 2009, y *Birth by Sleep* en 2010). Antes, en 2007, produjo el excelente *The World Ends with You*, donde pudo expresar totalmente su personalidad y su gusto por la moda. En 2008, Nomura se coloca a la cabeza de un inmenso proyecto que lo convierte definitivamente en una figura emblemática de la editora. Nos referimos

al ambicioso *Fabula nova Crystallis*, que consiste en un conjunto de juegos con el sello *Final Fantasy* entre los que se incluyen *Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2, Final Fantasy Type-0* (en la época todavía titulado *Agito*), pero también y sobre todo *Final Fantasy Versus XIII*, un capítulo íntegramente dirigido por Nomura.

LA INFLUENCIA DE NOMURA

Durante todos estos años, el joven diseñador ha sabido imponer su visión. Hoy en día podemos reconocer su trabajo con facilidad, evidentemente, en los rasgos de sus personajes y en el *gameplay* aplicado a sus juegos (que utilizan sistemas de juego relativamente complejos), pero también en el guión de las producciones que dirige. En la lista de juegos creados por Nomura encontramos algunas obsesiones muy específicas, como las temáticas centradas en el subconsciente y las proyecciones del espíritu, o la del héroe manipulado. Desde muy pronto, Nomura fue objeto de reproches de una parte de los jugadores, que deploraban un estilo considerado demasiado excéntrico (*The Bouncer, FF VIII* o *FF X*) o la complejidad, a veces bastante inútil, de los guiones o los sistemas de juego de los títulos a su cargo. El sistema de combate de *Crisis Core* es un claro ejemplo de su influencia en la producción de juegos de Square Enix: extraño y muy cerca de la desmesura. Las intrigas llevan la firma de Nomura en la misma medida. La serie *Kingdom Hearts*, por supuesto, pero también *Dirge of Cerherus* o *The 3rd Birthday*, muestran la influencia del diseñador de personajes, con una narración confusa que recurre al *flashback* y desestructura el hilo conductor sin forzosamente proporcionar las claves necesarias para la comprensión de la trama. Los personajes que no acaban sus frases, las historias de proyección de la consciencia o los héroes de un mutismo alarmante y con un pasado oscuro constituyen fórmulas a las que Nomura nunca duda en recurrir cuando imagina una nueva aventura.

Así es, aunque su función no lo destinaba a escribir, su carácter polifacético le ha llevado a introducir sus ideas en un gran número de departamentos de desarrollo. Si bien es cierto que Square le debe a él ese nuevo impulso logrado en 1997, así como los excelentes comienzos del cambio a la 3D, quizás la editora muy pronto tenga que lamentar la dirección invariable tomada por Nomura. Su trazo distintivo, que el gran público percibe e identifica con mucha más facilidad que el de Amano, le ha valido la gloria y los favores de la editora. Sin embargo, el estilo de Nomura parece tener dificultades para renovarse, algo que observamos a medida que van saliendo los episodios de *Final Fantasy*. Peor aún, sus éxitos pasados, como Cloud, Sefirot y

Squall, parecen no abandonar nunca su mente (en otras palabras, lo que antes era una *coherencia visual* comienza a parecer una *repetición*). Nomura trabaja en todos los frentes de los provectos de Square Enix, pues continúa siendo un escaparate estético de primera calidad y, aunque sus ambiciones creativas ya no nos sorprendan, para la editora su participación en un proyecto sigue siendo una garantía de éxito. Con el tiempo, pese a todo, Nomura ha sabido recuperar cierta sobriedad, por ejemplo, firmando con *FF XIII* uno de sus trabajos más logrados como diseñador de personajes, o proponiendo, con títulos como *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, un regreso a cierta sencillez que se agradece bastante.

LA LEYENDA
FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO X
TEMAS



I. LOS PERSONAJES

Uno de los principales argumentos que se esgrimen incansablemente cuando se quiere ilustrar la calidad de *Final Fantasy VII* es, sin lugar a dudas, el de sus personajes. Tanto en el diseño como en la escritura, el equipo de aventureros supo dejar una huella indeleble en los jugadores.

EL EQUIPO

En *Final Fantasy VII*, durante los combates sólo pueden utilizarse tres personajes al mismo tiempo. Por lo tanto, cabe preguntarse por qué los desarrolladores decidieron crear tantos protagonistas para el juego. Así es, si contamos a los dos personajes ocultos, Yuffie y Vincent, el equipo cuenta con nada menos que nueve miembros en total. Por supuesto, esos nueve personajes reflejan nueve arquetipos distintos, destinados a satisfacer los gustos de todos. Si un jugador tiene especial apego a tres personajes concretos, podrá atravesar con ellos casi toda la aventura, dejando totalmente de lado a los demás (salvo raras excepciones, donde determinados personajes desaparecen y otros son obligatorios). Algunos títulos como *FF VI* o *FF XIII* han abordado esta problemática con inteligencia, diseminando por el guión cambios de punto de vista para obligar al jugador a recurrir a todos los personajes en la misma medida. De esa forma, es más fácil encariñarse con todos ellos. En el caso de *FF X*, se implemento una función en el propio sistema de combate para poder pasar sobre la marcha de un personaje a otro y así poder implicar a todo el equipo en la batalla. Por el contrario, *FF XIII-2* eligió otra solución, que consistió en limitar el equipo de héroes a sólo dos personajes y dejar que el tercer puesto en las fases de combate lo ocupara alguno de los numerosos monstruos que se pueden capturar. El riesgo de ese último caso es que al jugador no le guste ninguno de los dos protagonistas propuestos y rechace el juego en su totalidad, al no tener ningún personaje de recambio a su disposición. Por lo tanto, *FF VII* parece ofrecer un buen punto medio, pues el jugador siempre tiene donde elegir y todos los héroes presentan una psicología muy trabajada y una historia personal desarrollada.

CLOUD STRIFE

El equipo de *Final Fantasy VII* ante todo está mareado por la personalidad de su héroe rubio, siempre acompañado de su gran espada. Cloud presenta un perfil bastante distinto al de los típicos héroes de los RPG. En lugar de uno de esos salvadores de gran corazón, primero parece un joven un tanto cínico que sólo se interesa por el dinero. Muy pronto nos damos cuenta de que su comportamiento es el resultado de una serie de hechos que le han afectado enormemente y que siguen atormentándolo. Los diferentes *flashbacks* nos muestran que Cloud es bastante débil desde el punto de vista psicológico y que pasa mucho tiempo lamentándose por su suete. Los experimentos de Hojo incluso le han provocado un auténtico trauma que afecta a su memoria y a su conciencia, puesto que partes enteras de lo que él considera la realidad resultan ser sólo mentiras, como su supuesta pertenencia a Soldado. Sin embargo, lejos de esa imagen un poco deprimente, Cloud también sabe mostrarse más abierto, y de cuando en cuando lo vemos bromear con los demás miembros del equipo. De hecho, se convertirá en el líder indiscutible de sus compañeros y probará su valentía siempre que la ocasión lo requiera.

La personalidad de Cloud introduce un cambio importante en el mundo del RPG. Como sabemos, no es el primer personaje de *Final Fantasy* que muestra una personalidad compleja y vive atormentado (otro ejemplo podría ser Cecil, de *FF IV*), pero Cloud sobre todo representa el prototipo de personaje creado por Tetsuya Nomura: un poco encerrado en sí mismo, a veces bastante taciturno y con una identidad en construcción, por el hecho de encontrarse a las puertas de la edad adulta (allí donde otros héroes como Locke o Edgar de *FF VI* mostraban perfiles de personajes mayores y más maduros). Squall, héroe de *FF VIII*, amplificará esta tendencia a presentar héroes sombríos y torturados. En el extremo opuesto, Nomura también sabe expresar una faceta completamente distinta, con héroes alegres, dinámicos, optimistas y en ocasiones de una ingenuidad desconcertante. Por supuesto, nos referimos a Tidus, de *FF X*, a Zack, de *Crisis Core* o a Sora, de *Kingdom Hearts*.

SEFIROT

Sefirot es sin duda alguna el malo más emblemático de la saga *Final Fantasy*, un

personaje que supo conquistar a los jugadores por su diseño y su elegancia. Armado con su largo sable (la Masamune), con su melena de pelo plateado cayéndole por la espalda, todos lo recordamos atravesando un muro de llamas después de quemar la ciudad de Nibelheim. Sin embargo, los jugadores que terminaron *FF VII* entendieron muy bien la sutilidad del guión: en realidad, el auténtico Sefirot solamente aparece en un puñado de escenas. Primero lo descubrimos en el *flashback* de Nibelheim, antes de percibirlo partido por la mitad y encerrado en un cristal, en el cráter del Norte. Sólo tendremos la oportunidad de conocer realmente su poder en el combate final, cuando adopta dos formas magistrales de las cuales la más conocida es, por supuesto, la del *one-winged ángel* (el ángel de una sola ala, Seguro Sefirot), con la que alcanza una condición casi divina.

Sus demás apariciones son en realidad montajes de Jenova en los que asume la apariencia de su «hijo». En definitiva, el papel desempeñado por el carismático antagonista en los acontecimientos del juego es indirecto, dado que ante todo se caracteriza por su ausencia. A esto se añade que Jenova lo manipula a su antojo, puesto que cuando se entera de la verdad sobre sus orígenes se confunde, piensa que ese ser era un Cetra y, a partir de ese momento, hará todo lo posible para tratar de devolver el Planeta a esa criatura a la que llama «madre», creyendo que pertenece a la civilización ancestral que precedió a los humanos. Cuando, en las profundidades del reactor Mako de Nibelheim, Cloud detiene a Sefirot y logra que caiga en la Corriente Vital, Jenova trama el plan de utilizar a su «hijo» para invocar a Meteorito. De esa forma, el Planeta será destruido y Jenova podrá continuar su exploración del universo sembrando a su paso la muerte y la desolación. La última vez que vemos a Sefirot es en *Advent Children*, donde constatamos que no ha perdido de vista su objetivo y que está dispuesto a seguir a Jenova en su locura destructiva. Básicamente, sigue estando bajo la nefasta influencia de su «madre».

La razón por la que la última forma que adopta Sefirot en *FF VII* es la del ángel de una sola ala es que, a continuación, el último combate que lo enfrenta a Cloud en realidad es una representación alegórica. Una vez que el equipo de héroes ha vencido a Sefirot en su forma divina, cuando se prepara para abandonar el cráter del Norte, que amenaza con derrumbarse, vemos que un doble de Cloud se escapa de su cuerpo: ese doble será el que participe en la batalla final, un enfrentamiento de hombre a hombre, un combate único. Ese duelo, con una significación simbólica, para Cloud representa sobre todo la forma de acabar con todo de manera definitiva. Esa batalla «mental» le ofrece a su espíritu la oportunidad de ajustar cuentas y terminar de una vez por todas con sus adversarios, para quedar completamente liberado de su influencia y por fin poder pasar página. De hecho, Sefirot recupera su forma humana y su cuerpo está

entero, lo que confirma la sensación de estar frente a una ilusión. Además, ese combate puede perderse, como si la muerte del ángel de una sola ala ya hubiese supuesto el final de Sefirot. Como decíamos anteriormente, ese enfrentamiento se produce más bien para ofrecerle a Cloud una liberación que por fin le permita seguir adelante.

JENOVA

El verdadero antagonista de *Final Fantasy VII* es, por lo tanto, Jenova. Bajo la apariencia de Sefirot, guiará con discreción al grupo de Cloud para llevarlo exactamente adonde quiere. Ese ser venido del espacio es un embaucador consumado, un especialista del engaño, como ya demostró con los Cetras. En una entrevista, Nomura precisó que, para *FF VII*, había querido presentar el mismo enemigo durante todo el juego con el fin de evitar que en los últimos minutos surgiera alguna amenaza oculta, como había ocurrido en *FF IV*, por ejemplo. Sin embargo, hemos de señalar que el diseñador de personajes también hizo algo de trampa, puesto que el jugador, al igual que el equipo de Cloud, está convencido de perseguir al verdadero Sefirot durante gran parte de la aventura. No obstante, también es cierto que la sutileza con la que se trata al antagonista de los héroes permite que la frontera entre Sefirot y Jenova parezca bastante difusa en los diferentes elementos de la compilación creada en torno a *FF VII*, en especial en *Advent Chilclren*, donde el geoestigma parece proceder tanto del odio del guerrero de pelo plateado como de la presencia de las células de su madre en su interior. De hecho, ¿no sigue Sefirot los comportamientos y métodos de su «madre» cuando manipula a Kadaj y su banda para que busquen la cabeza de Jenova, cuyo objetivo en realidad es devolverle la vida al «hijo»?

TIFA LOCKHART Y AERIS GAINSBOROUGH

Tifa y Aeris encarnan en *Final Fantasy VII* dos visiones de la mujer muy distintas. Las dos heroínas son opuestas tanto en su carácter como en su estilo. La primera es morena, bastante atractiva, va vestida con una minifalda y pelea con los puños, mientras que la segunda lleva un largo vestido rosa, se defiende con una vara y desempeña la función de maga blanca del grupo. Este contraste permite crear una dinámica interesante entre ambas personalidades y contribuye a aportar cierto interés al triángulo amoroso que las dos jóvenes forman con Cloud.

El diseño de Aeris envía una imagen de ella muy sensata, casi virginal. De hecho, en toda la compilación en torno a *FF VII* hay una escena que se repite: un personaje despierta en brazos de Aeris después de perder el sentido y, en la confusión, la llama «madre». La joven además no duda en señalarlo en *Advent Children*, cuando Kadaj la llama de esa forma. Evidentemente, el destino de Aeris será trágico (Sefirot la asesina cuando está rezando para invocar a Sagrado, la única forma de salvar al Planeta), lo que la convierte en un ejemplo perfecto de personaje ligado a la figura de Cristo: un ser dispuesto a sacrificarse por el bien común. Sin embargo, como para hacer hincapié en el carácter alegre y optimista del personaje, su muerte física no conllevará el fin de su influencia —en particular en *Advent Children*, donde parece seguir viviendo a través de la Corriente Vital y se convierte, por esa misma razón, en un símbolo de esperanza. Por otra parte, y al contrario de lo que su apariencia podría sugerir, Aeris es una mujer de carácter y no duda en coquetear abiertamente con Cloud, de quien además suele burlarse. Tiene un lado desenfadado que contrasta mucho con su aparente ingenuidad e inocencia.

Tifa, por su parte, posee todos los atributos de una mujer atractiva, incluido el pecho generoso. No obstante, también en este caso, al contrario de lo que nos transmite su imagen, resulta ser alguien capaz de situarse en un segundo plano por amor. Pese a ser muy independiente y tener un carácter fuerte (es claramente el personaje más sólido desde el punto de vista psicológico), siempre mira por los intereses de Cloud, y con el fin de protegerlo no duda en callarse sus comentarios e incluso ocultar la verdad sobre las divagaciones del héroe acerca del incidente de Nibelheim. De hecho, es ella quien lo ayudará a recuperar la memoria prestándole su apoyo. En *Advent Children*, regenta el bar El Séptimo Cielo, además de ocuparse de los huérfanos de Edge y contestar a las llamadas del servicio de entregas a domicilio de Cloud, mientras que éste se pierde en sus dilemas internos. Por todo ello, resulta ser el personaje más pragmático del grupo, la persona que siempre tiene los pies en la tierra.

YUFFIE KISARAGI

Yuffie encarna un tercer arquetipo femenino, el de la adolescente rebelde insoportable. Descendiente de una familia de ninjas que siempre se ha enfrentado a la corporación Shinra, la joven, armada con un *shuriken* gigante, conserva el orgullo de su linaje y desea devolverle a su pueblo el esplendor de antaño. Con alma de ladrona, varias veces pondrá al grupo en una situación delicada, en especial cuando decide robar todas las materias de sus amigos. Nomura ha explicado que el equipo de desarrollo en un

primer momento había pensado colgar por todo Midgar órdenes de busca y captura con la cara de la joven. La escena en la que se puede conseguir que Yuffie se una al grupo es un reflejo del personaje: frustrante, porque es impredecible. Debido a su carácter un tanto frivolo, la joven ninja parece menos implicada que sus amigos en los acontecimientos por los que se enfrentan a Sefirot, lo que posiblemente también se deba a su condición de personaje opcional. En *Dirge of Cerberus*, desempeña la función de payasa de turno: cada una de sus apariciones termina con una caída o una pequeña broma, no necesariamente graciosa, hay que reconocerlo.

VINCENT VALENTINE

Al igual que Yuffie, Vincent es un personaje opcional, por lo que se puede terminar *Final Fantasy VII* sin tenerlo en el equipo. Sin embargo, el tenebroso y futuro héroe de *Dirge of Cerberus* dejó huella en muchos jugadores por su elegancia y su carisma. Vincent, que se acerca a la figura del vampiro tanto por su estilo como por su comportamiento, lucha con su pistola favorita, y sus transformaciones en bestia durante sus límites acabaron convirtiéndolo en uno de los personajes más populares del videojuego. En cualquier caso, Vincent y Yuffie son los testigos de una época ya pasada en la que los RPG ofrecían personajes ocultos para que el jugador los descubriera. Debido a diversas restricciones, como la producción de cinemáticas en imágenes generadas por ordenador o la grabación de voces digitalizadas para los personajes, ese tipo de extras se vio condenado a desaparecer, ya que los estudios de desarrollo no podían arriesgarse a que el trabajo y el dinero invertidos en esos personajes nunca dieran sus frutos. Aparte de estas consideraciones técnicas, en la actualidad domina una nueva lógica económica mas pragmática, donde ese tipo de personaje oculto, si va a ver la luz, lo hará a través de una extensión de pago en forma de contenido descargable, lo que ha supuesto el final de una determinada cultura en la que nuestros videojuegos nos ofrecían secretos que podíamos desbloquear a fuerza de empeño. Los juegos de lucha, por ejemplo, donde los personajes ocultos se obtenían tras pasar largas horas tratando de familiarizarse y dominar el sistema de juego, ahora son los primeros en ser objeto de esas discutibles iniciativas comerciales.

RED XIII

Red XIII ante todo se distinguió por su aspecto felino, pues era la primera vez en la saga *Final Fantasy* que uno de los personajes del equipo resultaba ser un cuadrúpedo. Con su pelaje rojo, Red XIII parece un primo lejano del león. En el mundo del RPG, de hecho, no es muy frecuente contar con un personaje animal en el equipo. En *Final Fantasy VI* ya habíamos tenido derecho a Umaro, una especie de abominable hombre de las nieves. Red XIII será el primero de una serie de protagonistas más originales, como Kimahri en *FF X* o Fran en *FF XII*, que pese a su naturaleza animal también son capaces de entender a sus compañeros y hablar. En *FF VII*, la presencia de Red XIII en todo caso permite aportar una dimensión más universal a la misión del equipo: si el Planeta está amenazado, todas las especies pertenecientes al ecosistema deben implicarse, y no sólo los seres humanos. El personaje de Red XIII además es una muestra de la diversidad del Planeta, donde no todos los animales existentes son forzosamente monstruos contra los que hay que luchar. Por último, Red XIII es el símbolo de la esperanza en el juego: empieza la aventura como cobaya de Hojo y aparece en la cinemática final, quinientos años después de los acontecimientos, junto a sus dos crías, ante una ciudad de Midgar cubierta de vegetación. De esa forma descubrimos que la naturaleza, y por lo tanto también el Planeta, han acabado imponiéndose.

CID HIGHWIND

Cid Highwind desciende de una larga estirpe. Así es, desde el segundo episodio de *Final Fantasy*, cada aventura cuenta con un personaje llamado Cid —incluidos los *spin-off* del estilo de *Final Fantasy Tactics* y *Crystal Chronicles*, así como la película *La fuerza interior*—. Ese personaje, que en general se asocia a la profesión de mecánico o ingeniero, suele estar relacionado con los diferentes medios de transporte que podrán utilizarse. *FF IV* será el primer juego en convertir a Cid en uno de los personajes que pueden encarnarse en el equipo del héroe. El Cid de *FF VII* seguirá la tradición: Cid es el constructor de *Viento Fuerte* y del *Potrillo*, que Cloud y sus amigos utilizarán con mucha frecuencia. También debemos señalar que Hironobu Sakaguchi otorgó el nombre de Sed (que en inglés se pronuncia igual que Cid) a uno de los personajes de una de sus primeras producciones, *Lost Odyssey*: un pirata con dotes para la mecánica y con su propio medio de transporte… Probablemente se trató de un homenaje nostálgico del maestro a la serie que creó cuando trabajaba en Square Enix.

BARRET WALLACE

A primera vista, Barret encarna el cliché del personaje arisco que tras unas maneras un tanto bruscas esconde un gran corazón. Si lo observamos con un poco más de atención veremos que presenta un mayor interés, puesto que es el perfecto representante de dos de las principales temáticas tratadas en *Final Fantasy VII*: la ecología y la rebeldía. Barret es el líder de Avalancha, el pequeño grupo terrorista que pretende oponerse a la explotación sin límites del Planeta impuesta por la corporación Shinra. Aunque Avalancha lucha por ideales nobles, en todo momento se nos recuerda que las distintas acciones del movimiento han causado la muerte de personas inocentes. Esta imagen sin maniqueísmos de Avalancha que el juego presenta se prolonga en los tormentos de Barret, dividido entre su profundo deseo de salvar al Planeta y su voluntad de dedicarse simplemente a cuidar a Marlene, su hija adoptiva.

CAIT SITH

Cait Sith es un gato negro con una enorme mancha blanca en el vientre, una corona en la cabeza y botas de color. Su nombre seguramente se deriva del de Cat Sith (o Cat Sidhe), una criatura presente en la mitología celta. Cait Sith suele estar encaramado a un extraño peluche, y lucha dictándole órdenes a su montura con un megáfono. Más tarde nos enteraremos de que Cait Sith en realidad es un robot capaz, de hablar (y que, dicho sea de paso, se expresa con un acento escocés muy marcado en *Advent Children* y *Dirge of Cerberus*), y de que es controlado a distancia por Reeve. Cait Sith posee el perfil perfecto del personaje gracioso y singular. De hecho, el éxito de su límite dependerá del resultado de un lanzamiento de dados o de los rodillos de una máquina tragaperras. Por lo tanto, se sitúa en la línea de los personajes un poco grotescos que no suelen encontrarse entre los preferidos de los jugadores, como Gogo, el mimo de *FF VI*, o Quina, la cocinera de *FF IX*. De la misma forma que Cid, Cait Sith es un nombre recurrente en la serie *Final Fantasy*: aunque el personaje suele aparecer con un aspecto distinto como enemigo, ya lo encontramos en *FF VI* con su forma de gato con botas, como invocación. Por último, también lo descubriremos en forma de arma en *FFX*, donde en realidad será una muñeca utilizada por el personaje de Lulu para atacar.

II. LA LEYENDA DE LOS CRISTALES

Desde el inicio de la saga *Final Fantasy*, los cristales mágicos ocupan un lugar preponderante en la serie. En un primer momento introducidos en forma de piedras elementales, esos objetos se sitúan en el corazón de cada episodio, animando intrigas y motivando a los héroes. En *Final Fantasy VII*, los cristales mágicos reciben el nombre de *materias* e influyen directamente en el sistema de juego. En la sección dedicada a la génesis del título vimos cómo su integración partió de una idea de Sakaguchi. Su inclusión en la trama, por lo tanto, se decidió posteriormente.

Aun así, ese sistema de materias encarna de forma concreta una de las temáticas fundamentales de la serie. Antes de centrarnos en las materias de *Final Fantasy VII*, haremos un repaso al papel de los cristales, su simbología y su origen, en los episodios canónicos de la saga.

La historia del primer *Final Fantasy* presenta un mundo que está a punto de entrar en un periodo oscuro. Sin embargo, una profecía anuncia que en el momento en que aparezca el peligro, cuatro caballeros aparecerán para combatir a los demonios e impedir que reine el caos. En su lucha, cada uno de esos guerreros se apoyará en una esfera mágica elemental, y Garland, el gran antagonista de ese episodio, poseerá además una parte del cristal oscuro. Para acabar con él, los caballeros de la luz tendrán que unir la energía de sus respectivos cristales elementales con el fin de viajar al pasado e impedir una paradoja del tiempo. Así entran por primera vez en escena los cristales en la saga *Final Fantasy*.

El principio de unos cristales mágicos capaces de dominar los cuatro elementos básicos (tierra, agua, aire y fuego) hace referencia a la hipótesis de algunos filósofos griegos, y en particular a la teoría formulada por Empédocles en el siglo y antes de Cristo, según la cual toda la materia presente en la Tierra sería una combinación de esos cuatro elementos. Las propiedades variables de los materiales del mundo —más o menos calientes, fríos, húmedos o secos— serían una consecuencia de su estructura elemental. La idea de que los cuatro elementos forman parte de la composición de todo lo que constituye el mundo se encuentra en las culturas asiáticas. No obstante, éstas también tienen en cuenta un quinto elemento, en la mayor parte de los casos asociado al rayo. Por otra parte, la teoría de los cuatro elementos en el pasado se aplicó a la estructuración del tiempo (las estaciones), pero también a la medicina, la biología o la

climatología. La relación entre esas doctrinas y los *Final Fantasy* queda patente sobre todo en los cinco primeros episodios de la saga, donde el mundo está regido por los poderes de la tierra, el agua, el viento y el fuego, todos ellos materializados en cristales.

En *Final Fantasy II*, la torre de Misidia alberga la magia suprema, y solamente la vara de cristal podrá abrir sus puertas. En lo más alto de la torre hay cuatro esferas mágicas que representan cada uno de los elementos que constituyen el mundo.

En *Final Fantasy III*, los cuatro huérfanos del pueblo de Ur van a encontrar un cristal legendario muy antiguo que los designará como los caballeros de la luz y les confiará la misión de restablecer el orden en el mundo. Además, en ese episodio no habrá cuatro sino ocho cristales. Zande tratará de hacerse con el poder utilizándolos para crear un desequilibrio entre la luz y las tinieblas.

Final Fantasy IV, por su parte, opone los cuatro cristales de la luz a los cuatro cristales de las tinieblas, todos reunidos en la torre de Babel. La intriga de ese episodio gira en torno a la búsqueda de esos cristales. Cecil Harvey, el rey de Baronia y Golbez tratarán de hacerse con ellos sin descanso.

Sin los cristales, el mundo de *Final Fantasy V* no funcionaría: los océanos se secarían, el viento dejaría de soplar y ninguna vida sería posible. Un día se estrella un meteorito y, de inmediato, el rey Tycoon siente que un peligro se acerca. Acude a la Capilla del Viento y asiste impotente a la destrucción de uno de los cuatro cristales que mantienen el equilibrio del mundo. Bartz, Lenna, Galuf y Faris serán los cuatro héroes capaces de restablecer la paz en el mundo y encontrar al rey misteriosamente desaparecido.

A partir de *Final Fantasy VI*, los cristales se alejan del simbolismo elemental para adquirir funciones muy variadas. En ese sexto episodio, justamente, los cristales son denominados *magicitas*, y consisten en la esencia cristalizada de las invocaciones fallecidas.

En raras ocasiones, los cristales pueden llegar a ser maléficos. Aparte de los clásicos cristales oscuros que los villanos suelen tener en su posesión, en *Final Fantasy VIII*, un inmenso cristal bautizado con el nombre de Lunatic Pandora atrae la llamada Lágrima de la Luna, que origina la llegada de numerosos monstruos al mundo de los humanos. Posteriormente, como muestra el logotipo de Amano en la carátula del juego, la importancia de los cristales volverá a ser primordial en *Final Fantasy IX*. Allí son la fuente de todas las cosas y residen en el centro del Planeta, donde crece la vida.

Los cristales de *Final Fantasy X* adoptan una forma redonda, pero, al contrario de las materias, se utilizan en el mundo de Spira con finalidades muy variadas.

Evidentemente, contienen diferentes energías mágicas, pero esas esferas pueden emplearse como llaves y también permiten ver recuerdos como en una película.

Por último, *Final Fantasy XII* se desarrolla en el mundo de Ivalice, un universo creado por Yasumi Matsuno, que volvemos a ver en *Final Fantasy Tactics y Vagrant Storv*. Por eso, es normal que allí los cristales se empleen de una forma cuando menos inhabitual. En ese episodio, sirven como puntos de guardado, teletransportadores o material previsto para confeccionar objetos en los bazares. Por lo tanto, en ese capítulo nos alejamos mucho de la importancia simbólica tradicional.

III. LAS MATERIAS

En *Final Fantasy VII*, los cristales adoptan la forma de esferas mágicas llamadas *materias*. Nacidas de la cristalización de la Corriente Vital, las materias de *FF VII* contienen la memoria de los Ancianos y permiten que los humanos utilicen hechizos. Su lugar en el *gameplay* es primordial, como vimos en el capítulo dedicado al sistema de juego de *Final Fantasy VII*. Las materias son, en definitiva, herramientas con las que los héroes deben equiparse. Desde el punto de vista de la trama, su función es igual de importante, pues el destino del Planeta quedará sellado a través del uso de dos de entre ellas (la materia negra y la materia blanca). Mientras que Sefirot recurrirá a la primera para invocar a Meteorito, Aeris utilizará la segunda para implorar a Sagrado y detener el ataque que condenaría al Planeta.

Los cristales, convertidos en materias, no se alejan de la temática desarrollada desde el primer episodio de la saga. Al igual que todo *Final Fantasy VII*, las materias dejaron huella, y por eso las esferas mágicas vuelven a aparecer en varias producciones posteriores de Square Enix. Por supuesto, en la compilación, como por ejemplo en *Advent Children*, donde se muestra de manera más concreta su utilización. A este respecto, los puristas se habrán dado cuenta de que, en la película de animación, las materias presentadas son distintas a las del RPG original. Sus dimensiones parecen superiores a lo que se podría haber imaginado, pues en la película son del tamaño de un puño, y resulta difícil imaginar cómo podría insertarse ese tipo de materias en un pequeño espacio de la espada de Cloud o del tocado de Red XIII. Por otra parte, para invocar a Bahamut, Kadaj utiliza una materia azul, cuando según la lógica tendría que ser de color rojo. Fuera de la compilación, las materias aparecen en *Final Fantasy Tactics*, en *Dissidia 012 Final Fantasy*, en *Ehrgeiz*, pero también en *Final Fantasy XIV*, donde el sistema de *crafting* (la fabricación de elementos a partir de materias primas) se llama materia y está inspirado en las esferas mágicas de *Final Fantasy VII*. Por último, es probable que el francés Michel Ancel, diseñador de juegos de los *Rayman*, aprecie el legendario RPG de Square, puesto que en su juego *Beyond Good & Evil* aparecen cristales llamados materias, que se convierten en dinero.

Los cristales siguen dando mucho que hablar en el universo de *Final Fantasy*. Han salido al mercado varios *spin-off*, como *Final Fantasy Crystal Chronicles* y sus continuaciones *Ring of Fates* y *Echoes of Time*, que una vez más describen un mundo protegido por enormes cristales mágicos. El universo de *Crystal Chronicles* se ve muy

afectado por la caída de un meteorito, que ha causado la destrucción del gran cristal. Tras la catástrofe, se han construido varios pueblos alrededor de los restos del gran cristal, los únicos capaces de proteger a los habitantes de una niebla tóxica conocida con el nombre de miasma. En esos juegos, el *gameplay* se basa sobre todo en la utilización de los cristales. Por ejemplo, en el primer *Crystal Chronicles*, el jugador participará en un periplo durante el cual deberá protegerse una y otra vez del miasma con un cristal que lleva consigo, capaz de purificar un pequeño volumen de aire a su alrededor.

Con su decimotercer episodio, la saga *Final Fantasy* inició una nueva fase. Aunque sin alejarse realmente de la tradición, la mitología de ese capítulo fue objeto de una renovación total, como muestra el título de la compilación de los juegos que constituyen ese universo, *Fabula nova Crystallis*, un título en latín que significa *La nueva historia del cristal*. Ese conjunto de juegos incluye: *Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2, Final Fantasy Type-0* (antiguamente titulado *Agito*) y *Final Fantasy Versus XIII*. Ninguno de ellos tiene lugar en el mismo universo, pero todos comparten la misma leyenda del cristal. Salvo en el caso de *Final Fantasy XIII* y *XIII-2*, los desarrolladores de esos juegos no son los mismos, por lo que crean títulos muy distintos que a su manera y a través de diferentes vías enriquecen esa *nueva historia del cristal*.

IV. LA MUERTE

El miedo a la muerte es una de las principales angustias del ser humano, presente en todas las sociedades. Todos somos iguales ante la muerte y sus consecuencias. Por su carácter irrevocable, lleva asociada una sólida simbología y se le atribuyen multitud de sentidos, relacionados con dos representaciones divergentes: la dulce, y la austera (la que libera, y la que condena). En nuestra sociedad contemporánea, sin embargo, todos se muestran de acuerdo acerca de su naturaleza desestabilizadora. Con el paso del tiempo y la evolución de las creencias, la representación de la muerte en el imaginario occidental ha adoptado la forma de un personaje cubierto con una capa negra que viene para llevarse a la gente al término de su existencia física.

En el medio de los videojuegos, la muerte se traduce en el final del juego, el clásico y célebre *game over*. El sector de las máquinas recreativas explotó esta noción basando el funcionamiento de su sistema en esa perspectiva de la muerte, que llegaba antes o después en función del número de vidas adquiridas durante la partida y de las capacidades del jugador, pero también de su dinero, puesto que el simple hecho de pagar otorgaba el derecho a seguir jugando. El final del juego se producía sólo cuando se consumían todas las vidas. Posteriormente, con la llegada de las consolas de sobremesa, la noción de dinero desapareció y las partidas empezaron a poder guardarse, lo que permitía que el jugador, si moría, pudiera retomar su partida a partir del último punto de guardado. La amenaza de la muerte seguía ahí, pero dejaba de ser definitiva y su evocación ya no era tan insoportable.

En un *Final Fantasy*, la muerte en el combate se traduce en un coma del personaje, del que sólo podrá ser sacado recurriendo a un objeto especial llamado *cola de fénix*. La simbología es evidente y los aficionados a la serie la conocen muy bien. El fénix es el ave del fuego que, según la leyenda, vive varios siglos y después se consume por el efecto de su propio calor, para finalmente renacer de sus cenizas, más bella y más fuerte. Por lo tanto, es un símbolo de la resurrección y de la vida eterna, con una forma cíclica. En el juego, la muerte fuera de los combates es mucho más significativa, puesto que se integra en el guión: se trata de una muerte inapelable que deja abatidos tanto al jugador como al equipo de héroes. Para los creadores, constituye una oportunidad para trabajar la psicología de los personajes del equipo y forzar una evolución. Este hecho sin posibilidad de volver atrás adquiere una forma concreta con la muerte de Aeris. El

fallecimiento de ese personaje afecta enormemente a los demás protagonistas de la aventura, así como a los jugadores. Antes de volver a hablar de este drama, hemos de señalar que esa dualidad entre «muerte» en el combate y muerte fuera del combate no es característica de todos los juegos de rol contemporáneos. Por ejemplo, *Demon's Souls* y su sucesor *Dark Souls* proponen una muerte en varias etapas, a veces incompletas, que separan la muerte física (la del cuerpo) de la muerte espiritual (la del alma).

LAS MUERTES EN LOS RPG

En los RPG, existe una tradición bastante arraigada que consiste en provocar la muerte de un personaje importante en algún momento del juego. Por lo tanto, el recurso narrativo en realidad no es demasiado original: lo encontramos, en todos los medios, siempre que hay que otorgar una dimensión trágica a una historia. Veamos algunos ejemplos concretos de juegos de rol japoneses donde la muerte interviene de forma significativa. Podemos empezar con un monumento del género: *Suikoden*, y en especial el segundo episodio. Lanzado en 1998, el RPG de konami se caracterizaba desde el principio por su atmósfera triste y pesada. De hecho, en función de las acciones de los jugadores, su conclusión podía llegar a ser totalmente trágica, puesto que el título ofrecía varios finales, y en dos de ellos Jowy, el hermano del héroe, convertido en su enemigo a lo largo de la trama, podía morir antes de arrepentirse. Sin embargo, a diferencia de Aeris, con ese personaje no se podía jugar, un factor sumamente importante que influye en la empatia que el jugador puede llegar a sentir. Por el contrario, Nei, la esposa del héroe de *Phantasy Star II*, igual que Aeris, fallece durante el juego, pese a ser uno de los personajes más importantes de esa aventura espacial: resulta ser extremadamente poderosa y acumula experiencia mucho más rápido que sus compañeros, por lo que muy pronto se convierte en un miembro del equipo fundamental durante los combates. Además, es uno de los dos únicos protagonistas cuvo nombre no se puede cambiar y que tampoco puede ser retirado del equipo. Estas características de excepción convierten la muerte de Nei en un episodio especialmente trascendental en el mundo del RPG japonés. Para terminar con las muertes definitivas de los personajes jugables de juegos de rol, podemos citar la serie de los *Fire Emblem*, que condena para siempre a los protagonistas que caen en combate.

A la lista de epílogos funestos podemos añadir el del premier *Shining Force*, lanzado para la consola Mega Drive en 1992, que narra la historia de un héroe que lucha con todas sus fuerzas para vencer al enemigo final, a costa de su vida. Ese RPG

táctico ilustra perfectamente la noción de sacrificio, y la muerte del héroe parece menos repentina e inesperada que la de Aeris en *Final Fantasy VII*.

Mother 3 es un juego bastante curioso lanzado en 2006 para Game Boy Advance. Infantil e inocente, el universo de ese RPG permite que el jugador se ponga en la piel de un joven que vive en las Islas Ningunaparte. AI principio de la aventura, el juego ofrece al jugador la posibilidad de cambiar el nombre de todos los miembros de la familia del héroe. Hasta ahí, nada sorprendente. Como es natural, muchos jugadores rebautizaron a la familia del personaje principal con los nombres de los miembros de su propia familia. Sin embargo, un espantoso acontecimiento modifica muy pronto el ambiente Cándido del inicio del juego: la madre de familia se sacrifica para salvar a sus dos hijos. Al enterarse de lo ocurrido, el padre se vuelve loco y es detenido y encarcelado por sus actos de violencia. Estos hechos causarán un impacto aún mayor en el jugador cuando haya dado a los personajes el nombre de sus verdaderos padres. Con este estrepitoso preludio, la intención de los creadores era sorprender y emocionar. El método y su aplicación son extraordinarios y lo suficientemente inusuales como para ser citados.

Los demás *Final Fantasy* no escapan a la norma y también presentan algunas muertes inolvidables. Citemos por ejemplo, en *Final Fantasy IV*, el fallecimiento de Tellah, corroído por la sed de venganza, o el asesinato de Galuf, que perece en *Final Fantasy V* tratando de salvar a Krile. Los ambientes del sexto episodio son los más siniestros y depresivos de la saga. La muerte lo impregna todo, y asistimos al asesinato del general Leo y de la familia de Cyan, además de al intento de suicidio de Celes tras la muerte de Cid. Esa última escena, que sitúa al jugador en una isla desierta inmersa en una atmósfera muy sombría, es muy conmovedora. En ese momento, el jugador sólo controla al personaje de Celes, que tras la muerte de su abuelo tratará de quitarse la vida saltando desde lo alto de un acantilado.

Por último, terminaremos con el fin del mundo, al que nos permite asistir uno de los finales del RPG *Chrono Trigger*: si el jugador pierde la batalla final contra Lavos, tendrá el espantoso privilegio de ver la destrucción del mundo en 1999, exactamente el «día de Lavos». Señalemos que, en este juego, el héroe muere y puede ser resucitado un poco después.

EL CASO DE AERIS

Como hemos visto, la muerte de los personajes en los juegos de rol es un

acontecimiento bastante habitual. Sin embargo, el hecho de no ser un caso único no le quita ni un ápice de emotividad al fallecimiento de Aeris, ya que se produce en plena aventura y afecta a un miembro del equipo.

Como precisábamos en el capítulo sobre la creación de *Final Fantasy VII*, desde los inicios del desarrollo se había decidido que un héroe moriría. Sin embargo, fue después, tras una llamada de teléfono de Nomura a Kitase, cuando se eligió a Aeris (y, como consecuencia de esa decisión, se introdujo el personaje de Tifa). Kitase quería acabar con las muertes estereotipadas de los RPG: el sacrificio del mártir, el del hombre enamorado… Quería una muerte realista porque, en la vida real, la muerte puede llegar en cualquier momento. Ése era el sentimiento exacto que deseaba provocar en el jugador. Por eso, la tragedia tiene lugar en el juego relativamente pronto. La emoción es real, ya que se trata de una auténtica pérdida, sin preparación alguna y en un momento totalmente inesperado, después del cual el personaje nunca volverá. La pérdida de un ser querido genera una sensación de inmenso vacío y, según Kitase, la reacción natural es decirse: «Si lo hubiese sabido, habría actuado de otra forma». Este hecho se comprueba cuando se comienza una nueva partida de *Final Fantasy VII*. Efectivamente, la relación del jugador con Aeris se modifica. Aunque pueda resultar extraño, se juega más con ella, se la incluye de forma sistemática en el equipo, sobre todo para permitirle conseguir los últimos límites que no pudieron verse durante la primera aventura. Nuestro afecto por ella crece enormemente, nos parece mucho más conmovedora, puesto que conocemos su trágico destino. Han corrido muchos rumores acerca de una posible resurrección, pero después ha quedado claro que eso no va a ocurrir: la muerte de Aeris es irrevocable.

El segundo factor que determina que la muerte de Aeris sea memorable es su impacto directo en el jugador, precisamente *en su calidad de jugador*. Después de un disgusto de tal envergadura, el jugador se siente engañado. En un segundo, su implicación en el juego queda destruida, las horas que ha pasado recopilando experiencia para Aeris, equipándola, buscando para ella las mejores armas y armaduras: malgastadas, perdidas, evaporadas… Todos esos esfuerzos en un instante han resultado ser inútiles. Más allá de la fuerza del acontecimiento en la historia global del juego, también es esa mezcla de tristeza y de frustración lo que contribuyó a convertir el momento en un hecho inolvidable. La relación con el tiempo, de hecho, constituye una noción fundamental en los videojuegos. En la mayoría de los RPG, la narración no tiene en cuenta el tiempo que pasa. La dimensión temporal sin embargo puede intervenir en determinados fragmentos cronometrados, como una huida o un salvamento, y en esos casos concretos se utiliza el tiempo real: un segundo en el juego equivale a un segundo en la vida real. Las horas pasadas junto a Aeris entran dentro de

esa consideración de lo real. Aun así, la naturaleza del universo de *Final Fantasy VII* es intemporal. Su dimensión es la del sueño, el imaginario y la ilusión. Ese tiempo no pasa, se encuentra fijado por el marco del juego. Sin embargo, al provocar la muerte de Aeris cuando nuestro apego por el personaje es totalmente real (tras las horas pasadas en su compañía), el poder destructivo del tiempo va más allá de los límites del juego para golpearnos directamente. Los desarrolladores fueron a buscar sin rodeos las emociones del jugador. Cuando Cloud pierde la cabeza en la Ciudad Olvidada, recordemos que es el jugador quien manipula la espada pulsando diferentes botones. La implicación a través del gesto es concreta, los delirios del héroe no pertenecen al jugador, pero las consecuencias en este caso les afectan a los dos. Una vez más, lo que va a trastornar al jugador es una acción en el mundo real.

Las repercusiones de la muerte de Aeris también se sentirán en la narración. Tras perder a su amiga, la salud mental de Cloud se degradará enormemente. El sentimiento de culpabilidad lo invade hasta que cae «enfermo», sufre hasta tal punto que resultará imposible jugar con él. Entonces, tomaremos el control de Tifa, y a continuación el de Cid. En ese momento el jugador se pregunta si no va a perder también al héroe principal de la historia. Después de todo, ¿por qué no? ¡Los desarrolladores ya han sacrificado al personaje que abría la secuencia de introducción del juego! La muerte de Aeris trastocó todo el sistema de referencias, que se vino abajo. A partir de ahí, podía pasar cualquier cosa. Al alterar los códigos para atacar a los personajes principales hasta causarles la muerte, los desarrolladores sembraron en la mente de los jugadores una duda permanente. La noción de muerte como fantasma típico del videojuego acababa de desaparecer. Cabe señalar que el personaje de Cait Sith también «muere» una vez, pero pocos jugadores suelen recordarlo.

La desaparición de Aeris sigue resonando en *Advent Children*, el largometraje de la compilación. En la película, el personaje de la joven adquiere otra magnitud. El argumento gira en torno al sentimiento de culpabilidad de Cloud, que carga en sus espaldas el peso de la muerte de alguien que se sacrificó para salvar a la humanidad. Pese a su fallecimiento, el personaje de Aeris conserva una importancia primordial, puesto que se convierte en uno de los pilares de la narración. La acción que lleva a cabo llegará incluso a ser crucial para el destino de Kadaj y de Cloud y, como vimos en el capítulo «Universo», Aeris continúa su combate contra Sefirot mucho después de su muerte física, en el interior de la Corriente Vital.

EL DOLOR

Desde sus orígenes y en todos los géneros, los videojuegos nos inducen a cometer asesinatos virtuales. Zombis, militares, extraterrestres, inocentes… Todo ha servido en algún momento de objetivo y, en un mismo juego, a veces matamos a un número considerable de individuos sin darle ninguna importancia. Esta constatación vale sobre todo para los juegos de rol, donde vamos participando en combates aleatorios en los que tratamos de masacrar a nuestros enemigos con todas nuestras fuerzas. Sin embargo, si bien la muerte siempre está presente en los RPG, el tema del duelo lo está mucho menos. Debido tanto a su gravedad como a su profundidad, el sentimiento de duelo requiere, para nacer, que se aporte a la narración y a la puesta en escena un cuidado mucho mayor y sutil que el necesario para mostrar una simple ejecución. Por su naturaleza psicológica y emocional, resulta difícil materializar ese dolor en un videojuego. Aun así, Hironobu Sakaguchi demostró en 2007, con *Lost Odyssey*, ser uno de los pocos capaces de poner en escena con autenticidad el dolor sentido tras la pérdida de un ser querido.

V. MIDGAR Y EL CIBERPUNK

El universo presentado en *Final Fantasy VII* se distingue considerablemente de todo lo que habíamos podido ver hasta ese momento en la serie de Square Enix. Ya se trate de ciberpunk o de ciencia ficción fantástica, este episodio aportó una originalidad bienvenida, que entre otras cosas facilitó su exportación.

CIBERPUNK Y CIENCIA FICCIÓN FANTÁSTICA

Los primeros episodios de *Final Fantasy* se desarrollaban en universos muy codificados y, en definitiva, bastante clásicos, inspirados en la fantasía épica. En ellos se nos ofrecían los elementos habituales: magias, dragones, guerreros, etc. *Final Fantasy VI*, sin embargo, introduce un primer cambio de ambiente. Mucho más inclinado hacia el steampunk, el universo de ese juego pretendía ser menos fantasioso y se instaló en un mundo dominado por las máquinas de vapor, típicas de la literatura de Julio Verne y de la revolución industrial de finales del siglo XIX. Un contexto en el que la magia casi había desaparecido.

Volvamos a *Final Fantasy VII*, donde encontramos un ambiente de juego que presenta dos tonos claramente diferenciados.

Primero conocemos la ciudad de Midgar, muy industrial, que denota un universo ciberpunk muy marcado. Shinra es una multinacional clásica con las características que suelen estar presentes en la literatura ciberpunk: la compañía ha llegado a tener más poder que los estados, ha convertido a Midgar en la capital mundial y ejerce su dominación ignorando cualquier gobierno o cualquier otra autoridad. La corporación, por lo tanto, ha asumido la dirección del mundo y tiene en sus manos el futuro del Planeta. El alcalde de la ciudad es consciente de ser sólo una marioneta de Shinra, sin ningún poder real. El presidente de la compañía dirige Midgar y controla el destino de toda la población.

A continuación llegamos al mapa del mundo, donde los códigos se acercan más al universo de la fantasía, con sus típicas aldeas (de hecho, el contraste es sorprendente entre la salida de Midgar y la llegada a Kalm, el primer pueblo que visita el jugador). Debido a esta dualidad, podría parecer que el término ciberpunk no es adecuado para describir el ambiente de *FF VII* en su globalidad. De hecho, muchos jugadores han

visto en el juego un ejemplo de *science fantasy* o ciencia ficción fantástica, es decir, una mezcla de fantasía y de ciencia ficción, con la integración de elementos tecnológicos en un universo medieval (sin embargo, esa denominación sigue siendo controvertida).

MIDGAR Y LA CORPORACIÓN SHINRA

Sea cual sea la impresión de cada uno ante el universo de *Final Fantasy VII*, es incontestable que el ambiente del juego encuentra sus raíces en la ciudad de Midgar. La megalópolis constituye un símbolo de la aventura, pero también de Shinra, la empresa que la construyó. En realidad, la ciudad y la corporación se reflejan la una en la otra y se confunden.

La ciudad de Midgar está organizada de forma obsesivamente geométrica: una inmensa extensión circular —dividida en ocho sectores angulares (correspondientes a los grandes barrios o Sectores) con radios limítrofes que terminan en un reactor Mako —, en cuyo centro se erige el reactor cero y el cuartel general de Shinra. La megalópolis a su vez se divide en dos niveles: la zona superior, donde viven los ricos y los empleados de la compañía, y los barrios pobres situados debajo, donde se concentra la población mas humilde. Al igual que en Salem, la ciudad del manga *Gummi (Alita, Ángel de Combate)* de Yukito Kishiro, publicado a partir de 1990, la parte baja de la ciudad sirve de vertedero a los habitantes de la parte superior. Los pobres ni siquiera tienen derecho a recibir la luz del sol, puesto que las gigantescas placas en las que se apoya la parte alta de Midgar hace las veces de cielo. Esta organización vertical de la ciudad refleja a la perfección el conflicto de clases que reina en la megalópolis y pretende ser una crítica del sistema económico capitalista, que se rige por una lógica deshumanizada, como de hecho demuestra la fría geometría del plano de la ciudad. Las diferencias sociales están muy marcadas, el individuo desaparece en la masa y Shinra explota alegremente los recursos naturales del Planeta.

Evidentemente, esta situación ha conllevado la aparición de un movimiento opositor. Como siempre ocurre en esas circunstancias, unos lo llaman resistencia y otros hablan de terrorismo, en función del punto de vista adoptado, el del poder imperante y sus seguidores o el de los que luchan contra ellos. Además, Shinra hace todo lo posible para que la población crea que Avalancha es la responsable de los trágicos acontecimientos que se producen en la ciudad, como la destrucción del pilar del Sector Siete o la invocación de Meteorito.

Al final de la aventura, el meteorito invocado por Sefirot se dirigirá hacia la ciudad

de Midgar. El mensaje parece claro. De hecho, en la cinemática final de *FF VII*, donde se muestra la evolución de la zona en la que se encontraba la megalópolis, vemos que quinientos años después de los acontecimientos narrados en el juego, la ciudad está ocupada por una vegetación exuberante. En *Advent Children*, los habitantes de los barrios bajos de Midgar han comenzado a construir una nueva capital, llamada Edge, con los restos de la antigua ciudad y justo al lado. Midgar, por lo tanto, no tiene derecho a una segunda oportunidad: no hay redención posible para aquella que simbolizaba el poder de Shinra, por fin derrotado.

LA ANALOGÍA DEL NAZISMO

Shinra dirige sus negocios con mano de hierro. Como en cualquier dictadura, ejerce un control total sobre la sociedad, y su poder va acompañado de una obsesión sin límites por la seguridad (controles de identidad automáticos y frecuentes, videovigilancia generalizada) y de una intervención en los medios de comunicación que permite una propaganda de masas. El culto a la personalidad del jefe es la norma, en particular a través de impresionantes desfiles militares para glorificar a los dirigentes. Por supuesto, al igual que todos los regímenes totalitarios, Shinra también actúa animada por una sólida voluntad de expansión y no hace gala de ninguna tolerancia frente a los que discuten su dominación, como demuestra la guerra de Wutai.

Mas allá de esos rasgos generales característicos, Shinra nos remite directamente a nuestra historia y recuerda en un gran número de detalles al partido nazi de Adolf Hitler. Podemos señalar algunas inquietantes similitudes. En primer lugar, los colores de los estandartes de Rufus (rojo, negro y blanco) sin duda evocan la bandera del Tercer Reich. Además, el grupo de los Turcos del presidente de Shinra constituye una auténtica guardia personal (más bien una milicia privada), encargada del trabajo sucio y de las misiones secretas. Podemos observar cierto parecido con las SS, la organización fundada en 1925 para la protección de Adolf Hitler. La importancia de esas escuadras dirigidas por Himmler irá creciendo con el paso de los años, y su campo de acción se ampliará. Sus fuerzas de combate, las Waffen-SS, llegarán a participar directamente en los conflictos, como los Turcos en *Before Crisis*. También es bien sabido que los nazis realizaron con seres humanos numerosos experimentos científicos sin ninguna ética, sobre todo con el objetivo de lograr mejoras físicas en los soldados de la Wehrmacht. En ese aspecto, el Ejército Imperial de Japón no se quedó atrás: se ha calculado que los experimentos de una crueldad inimaginable que llevó a cabo con humanos entre 1937 y 1945 el escuadrón 731, dirigido por Shiro Ishii,

causaron la muerte a entre tres mil y diez mil personas. El trabajo de Hojo en *FF VII* y sus experimentos con los miembros de Soldado también parecen hacer referencia a nuestra propia historia.

Por lo tanto, bajo esa apariencia fantástica, el universo descrito en *Final Fantasy VII* parece cuestionar de manera directa y en multitud de ocasiones nuestro propio mundo. Es más, a la crítica de los regímenes totalitarios y de los abusos del capitalismo se añade la presentación de una vía completamente opuesta, basada en principios ecologistas.

VI. GAIA

El Planeta, omnipresente, muy poderoso y situado en el centro de la intriga, podría ser considerado el principal protagonista de *Final Fantasy VII*. Escrito en colaboración con Nojima y Nomura, el guión contiene valores extremadamente importantes para Sakaguchi, que quiso transmitir su mensaje a través de la figura del Planeta (lo que sufre y lo que provoca).

A principios de los años noventa, un triste hecho conmociona la vida del creador. Cuando el desarrollo de *Final Fantasy III* esta llegando a su fin, Sakaguchi pierde a su madre. Traumatizado por ese drama personal, inicia una reflexión acerca del sentido de la vida y de la muerte. Desde ese día, nunca ha dejado de exponer, mediante diferentes vías, su visión del ciclo de la naturaleza. En su enfoque, Sakaguchi imagina que la muerte sólo es una etapa a través de la cual el alma del difunto regresa a su lugar de procedencia, el Planeta. El ser querido, al fallecer, participa en un sistema global y descansa en paz. Sakaguchi ha explicado que quiso racionalizar la muerte de su madre. Para él, hay vida en todas las cosas. Con el fin de superar su dolor, primero analizó la existencia humana a través del prisma cartesiano y lógico. Por consiguiente, adoptó un punto de vista espiritual más que religioso a la hora de desarrollar su reflexión, que a continuación quiso transmitir en sus juegos. El primero que transmitió ese tipo de mensaje fue, precisamente, *Final Fantasy VII*. Más adelante, volveremos a encontrar un contenido similar en *Final Fantasy IX* y en la película *La fuerza interior*.

La concepción de Sakaguchi se basa en la idea de la existencia de un ciclo de vida perpetuo, una noción cercana a las creencias en la reencarnación, que es una doctrina según la cual el alma, el espíritu o la conciencia individual (entre otras denominaciones) efectúa, tras la muerte del cuerpo físico al que se encontraba asociado ese principio inmaterial, un pasaje hacia un organismo diferente, que podrá ser humano, animal o vegetal. Esta doctrina aparece en distintas épocas, en varias culturas y continentes. Hoy en día, la creencia en la reencarnación es compartida de diferentes formas por más de mil millones de personas: los budistas, los hinduistas y muchos otros. En la Antigua Grecia, el concepto recibía el nombre de metempsicosis. Su relación con la Corriente Vital y el ciclo descrito en *Final Fantasy VII* parece bastante evidente, aunque la visión de Sakaguchi refleja en mayor medida otro conjunto de hipótesis: la teoría de Gaia.

LA TEORÍA DE GAIA

A finales de los años sesenta, James Lovelock, médico, especialista de la cibernética y biólogo inglés, formula la hipótesis de Gaia, según la cual la Tierra «incluye la biosfera, y es un sistema fisiológico dinámico que ha mantenido nuestro planeta apto para la vida durante más de tres mil millones de años» (James Lovelock, *La venganza de la Tierra*, 2007). Según esta teoría, todos los organismos que viven en la Tierra, por lo tanto, pertenecen a una amplia red cuyas actividades permiten preservar global mente las características vitales del planeta. Gaia se define como una entidad compleja que incluye la biosfera, la atmósfera, los océanos y la Tierra. Juntos, forman un sistema que tiende a la creación y al equilibrio de un entorno físico y químico ideal para el desarrollo de la vida, un sistema que Lovelock compara con un organismo vivo. Retoma para su teoría el concepto de homeostasis de Claude Bernard, desarrollado por Walter Cannon y William Ross Ashby, que en el marco de su hipótesis consiste en la preservación de condiciones óptimas para la vida mediante un conjunto de ajustes automáticos del sistema-planeta. Para Lovelock, cada forma de vida es un elemento de la biosfera, entendida como un gigantesco ecosistema autorregulado y animado por un flujo vital continuo que se rige por las «leyes de Gaia». Dichas leyes de la naturaleza determinan, según la teoría de Gaia, todas las posibles restricciones que permiten conservar la estabilidad de la «ecosfera». Para que no se pierda la estabilidad, es necesario que la actividad de los grupos de seres vivos no afecte negativamente a ese sistema de leyes interdependientes y jerarquizadas. Estas leyes, que no son absolutas (a diferencia de las leyes físicas), pueden ser vulneradas, pero a costa de la desestabilización, la degradación e incluso la destrucción del sistema. Las ideas desarrolladas por Lovelock han tenido una gran influencia en algunas corrientes ecologistas (la ecología profunda o *deep ecology*), además de ser retomadas parcialmente por corrientes relacionadas con el movimiento New Age. James Lovelock, por su parte, se ha distanciado de manera oficial de la forma en que algunos han podido presentar su teoría, al considerarla caricaturesca.

En cualquier caso, las correspondencias con el juego de Sakaguchi son evidentes: la Corriente Vital, el despertar del Planeta y de las Armas, la transmigración de las energías, cada uno de esos detalles del guión de *Final Fantasy VII* refleja algún aspecto de los trabajos del biólogo inglés.

Lovelock no le dio a su «hipótesis biogeoquímica» el nombre de Gaia por casualidad. Esa elección expresa perfectamente (e incluso encarna, tal como él deseaba) su idea. Gaia (o Gea) es la personificación de la Diosa Madre, nacida del

Caos, de donde surge junto a Eros (el Amor). Sola, engendrará a Ponto (el Océano), a los Oura (las Montañas) y a Urano (el Cielo). A continuación se unirá con Urano para dar a luz a los Titanes, las Titánides, los Cíclopes y los tres Hecatónquiros, criaturas dotadas de cincuenta cabezas y cien brazos. Gaia se convierte en la garante del poder de los dioses. Ella provocará la revuelta de Cronos contra Urano, y más adelante la de su nieto Zeus contra Cronos. También será ella quien mucho después dirigirá una insurrección contra Zeus. Gaia posee una dualidad característica: encarna una naturaleza fértil, sublime, capaz de crear la armonía ideal, pero también puede provocar que aparezca el caos original, vacío y terrible.

TRANSVERSALIDAD DE UN MENSAJE

En lugar de transmitir su visión de la vida a través de un solo soporte, Sakaguchi decidió difundirla poco a poco en varios de sus trabajos. Sabemos que la desaparición de su madre fue el punto de partida de su reflexión, y el creador necesitó más de siete años para digerir ese suceso y ser capaz de transmitir su percepción del ciclo vital. *Final Fantasy VII* constituye la primera etapa concreta de su idea. En el juego, un flujo nacido de la energía espiritual de todos los seres vivos recorre el Planeta. El conjunto del ecosistema (todo lo que vive y muere) se rige en función de la Corriente Vital, que no es sólo un factor para el equilibrio ecológico, sino también el vector de las almas de los humanos, los animales y los vegetales. Observamos claramente la noción ya abordada de metempsicosis (la reencarnación griega), así como la de Lovelock relativa al equilibrio de un organismo planetario autorregulado. La compilación va más lejos, pues en *Dirge of Cerberus* presenta la posibilidad de que el alma del Planeta viaje a través del espacio. Por lo tanto, en la interpretación que Sakaguchi ofrece de la teoría de Gaia, el universo en su totalidad estaría incluido en el sistema, y el Arma suprema Omega desempeñaría la función de vector encargado de reunir y transportar toda la energía espiritual del Planeta, si éste llegara a encontrarse en una situación desesperada.

Final Fantasy IX supone una continuación de la reflexión de Sakaguchi, pues presenta varios planetas que cuentan con un alma propia. Los planetas albergan en su interior cristales, que generan un caudal de energía a partir del cual se crea toda la vida. Cuando fallecen, los organismos regresan al planeta y enriquecen los cristales con sus recuerdos. Por una parte, está Terra, un planeta en declive, y por otra Gaia, un planeta floreciente. Los habitantes de Terra han logrado dominar el arte de fundir los cristales, lo que les ha permitido ir asimilando otros mundos para conservar el

bienestar de su especie, aunque sus propios cristales estén en peligro. En otros tiempos, los habitantes trataron de aspirar toda la fuerza de Gaia para poder sobrevivir, pero la operación fue un fracaso, por lo que el estado de Terra siguió empeorando hasta que sus habitantes solamente pudieron seguir existiendo a través de sus almas.

Se observan numerosas similitudes entre *Final Fantasy VII* y *FF IX*: un flujo de energía fuente de toda la vida, las nociones de circulación de las almas y de resurrección, y unos planetas al borde de la muerte. Sakaguchi terminará el desarrollo de su idea con la película que marcará el fin de su carrera en Square Enix, *Final Fantasy: La fuerza interior*. Su historia se desarrolla en la Tierra, en el año 2065. La población mundial ha huido de las ciudades, invadidas por criaturas espectrales que los humanos llaman «fantasmas». Esos seres extraen su fuerza de los seres vivos, absorbiendo la energía de su alma. La heroína de esta historia es Aki Ross, una doctora encargada de estudiar el problema de los fantasmas. Ella y el doctor Sid creen en una teoría según la cual la reunión de ocho espíritus permitiría erradicar la amenaza fantasma. Sin embargo, esa teoría es discutida por la mayoría, empezando por el general Hein. Aki, que está habitada por uno de esos espíritus, tiene acceso a la memoria colectiva del pueblo extraterrestre del que proceden, un pueblo que fue masacrado en su totalidad. Esa memoria le permitirá entender que ese pueblo en realidad no tiene malas intenciones. Solamente son seres perdidos, privados de planeta, furiosos por encontrarse abandonados de esa forma. La película ilustra la ruptura brutal de un equilibrio, que causó la aniquilación de un pueblo extraterrestre además de poner en peligro a la humanidad. Como en *Advent Children*, un meteorito cayó en la Tierra y la «infectó» con el alma de otro planeta. En cierta forma, podemos considerar que otra Corriente Vital se ha mezclado con la de la Tierra y ha entrado en conflicto con ella. A través de su lucha, ambos flujos provocan una catástrofe ecológica, mientras las almas del pueblo desaparecido devoran a la Corriente Vital. La película presenta a esas criaturas como virus que se adentran cada vez más en el organismo de la Tierra y lo destruyen.

Al igual que en *Final Fantasy VII*, un cuerpo extraño amenaza a la Tierra, y por extensión también a Gaia (llamada Gea en la versión española). Una vez más, es posible establecer un paralelo con la teoría de Lovelock. En su obra *La venganza de la Tierra*, el biólogo prevé que el sistema de la Tierra se «despertará» por sí mismo para hacer frente a los peligros generados por la actividad humana y la superpoblación, y evolucionará conforme a sus propias reglas hacia un nuevo equilibrio donde los seres humanos «ya no serán bienvenidos», habida cuenta de las importantes repercusiones en el ecosistema que habrá causado la obtención de ese nuevo equilibrio. *Final Fantasy VII* da forma a esa idea a través de las Armas y la acción de la Corriente Vital,

que interviene directamente al final del juego para detener al meteorito, sin importarle el peligro que corren los habitantes, futuras víctimas de los estragos causados por su poder.

Como acabamos de ver, *La fuerza interior* representa una auténtica culminación en la obra de Sakaguchi, una película que cristaliza todas sus ideas. El largometraje encierra el doloroso revés al que Sakaguchi tuvo que hacer frente con la muerte de su madre. Tres obras permitieron al creador aceptar la pérdida, superar el dolor y concretar sus propias convicciones. Como para poner punto final a su reflexión, Sakaguchi bautizó al personaje principal de la película (la mujer que tiene en su interior tanto el primero como el último de los espíritus) con el nombre de su madre, Aki.

MENSAJE ECOLOGISTA

En *Final Fantasy VII*, el debilitamiento del Planeta se relaciona de manera explícita con la extracción de la energía Mako que lleva a cabo la corporación Shinra. La malévola empresa, con una codicia sin límites, explota al máximo esa energía efímera, de la que depende directamente la vida del Planeta, sin preocuparse por las posibles consecuencias. Resulta fácil detectar en la trama un mensaje ecologista y una analogía con las compañías petroleras, que explotan los combustibles fósiles a un ritmo muchísimo más rápido que el de su renovación. Asimismo, varios indicios nos permiten pensar que, finalmente, el Planeta de *Final Fantasy VII* en realidad podría ser nuestra Tierra. En *Before Crisis*, Cid hace referencia a la Luna, al anunciar que plantará en su suelo la bandera de Shinra cuando viaje al espacio. Otro argumento adicional decisivo: durante el combate final de *Final Fantasy VII*, el ataque especial de Sefirot contra Cloud (Supernova) muestra claramente nuestro sistema solar. Esa analogía entre el Planeta y la Tierra nunca será asumida por los creadores, en ninguna de las producciones de la compilación, aunque el nombre de Gaia apareció por primera vez durante la E3 2004, en un vale promocional para *Advent Children*. ¿Se trató de un error de los responsables de comunicación de la época o de una confesión evidente?

Por último, resulta interesante destacar las similitudes existentes entre la aldea de Gongaga y Chernóbil, la ciudad de Ucrania tristemente famosa por la catástrofe nuclear que sufrió el 26 de abril de 1986. Aunque la amenaza nuclear no se mencione de forma explícita en *Final Fantasy VII*, es evidente que la omnipresencia de los reactores Mako, su imponente tamaño y las repercusiones económicas en las poblaciones aledañas aluden a las centrales nucleares. Se trata de un tema al que los japoneses son muy sensibles, teniendo en cuenta su historia y la reciente catástrofe de Fukushima. Para

terminar, recordemos que según los desarrolladores, la ecología no era el tema central del guión. Su intención no era hacer hincapié en la destrucción del medio ambiente, sino más bien preguntarse cómo los hombres y el Planeta conseguirían coexistir.

VII. LAS REFERENCIAS

Al igual que sus ilustres predecesores, *Final Fantasy VII* utiliza ampliamente el terreno de los mitos y religiones de todo el mundo para enriquecer su intriga o dar nombre a sus protagonistas. Si bien el uso de algunos términos o referencias no va mucho más allá de la simple anécdota, otros, por el contrario, constituyen un reflejo del subtexto del videojuego. Nuestra intención no es ser exhaustivos, sino señalar algunas de las referencias que nos han parecido más pertinentes.

MITOLOGÍA NÓRDICA

Cuando se analizan las referencias presentes en *FF VII*, la mitología de los pueblos nórdicos (germánicos y escandinavos) sin ninguna duda se sitúa en primer lugar. Por ejemplo, el nombre de la ciudad de Midgar procede, casi sin cambios, del de la tierra de los hombres de la mitología escandinava: Midgard (frente a Asgard, el mundo de los dioses donde reina Odín). Midgard puede traducirse como «tierra media», expresión popularizada por Tolkien en su novela *El Señor de los Anillos*, cuyo origen es el lugar central que ocupa el mundo de los hombres en el Yggdrasil, el árbol de la vida que alberga un total de nueve reinos.

Uno de esos otros reinos precisamente se llama Niflheim o Nifelheim, y da nombre al pueblo de *Final Fantasy VII* del que proceden Cloud y Tifa: el país del frío, el hielo y las tinieblas, donde nacían once ríos envenenados que bajaban desde una montaña para formar una corriente llamada Élivágar. Podemos relacionar estos elementos mitológicos con los hechos ocurridos en el pueblo de *FF VII*, que será destruido por la locura de Sefirot después de que éste se «contamine» en el monte Nibel, el lugar donde se entera de la verdad sobre sus orígenes. La corriente de Élivágar también recuerda a la Corriente Vital, envenenada por Jenova en *Advent Children*.

Hemos de señalar también que, evidentemente, Odín es una de las invocaciones disponibles en *FF VII*. En el juego, el rey de los Ases aparece con su lanza y su corcel, aunque no parece ser tuerto, como el dios de la leyenda. Por último, Fenrir, el monstruoso lobo, el hijo del malvado Loki que devora a Odín durante el Ragnarok (el fin de los tiempos en la mitología nórdica, y el nombre de una de las espadas de Cloud), también aparece como invocación, esta vez en *FF VI*, y después se convierte en

el nombre de la moto de Cloud, en *Advent Children* (donde el lobo es el animal simbólico que acompaña al héroe).

EL CRISTIANISMO

El cristianismo también ocupa un lugar importante en *FF VII*, aunque exclusivamente a través del personaje de Aeris. En primer lugar, este personaje adora refugiarse en la iglesia de los barrios bajos del Sector Cinco. Es la única ocasión en el juego en que aparece un lugar de culto perfectamente identificable. Esa iglesia también es el lugar donde la joven puede estar tranquila y cultivar sus flores, mientras que la tierra de Midgar es estéril. Asimismo, en ese lugar tendrá lugar la purificación de los enfermos de geoestigma al final de *Advent Children*. Para curar a los niños enfermos, Cloud además oficiará una especie de bautismo similar al del rito cristiano. Por cierto, ¿por qué Cloud y no Aeris? En la película, el héroe asume el papel que había desempeñado Aeris en *FF VII* al aceptar cargar con el peso del futuro del mundo y llegar hasta el sacrificio (después del cual será resucitado por el espíritu de Aeris, a imagen de Cristo). En *Advent Children*, la existencia de Aeris se prolonga a través de la Corriente Vital, pero Cloud realmente resucita gracias a la acción del alma de su amiga. La abnegación de Aeris en *FF VII* además permitirá invocar a Sagrado (*Holy* en inglés), que también constituye una referencia a la religión. El último límite del personaje de hecho se llama Gran Evangelio. La palabra evangelio, que etimológicamente significa «buena nueva», nos remite a la promesa divina sobre la salvación de la humanidad, que será posible gracias a la vida, el sacrificio y la resurrección de Jesucristo. El nombre de ese límite además podría interpretarse como un anuncio del destino de la joven. El lugar de la religión cristiana en *FF VII*, y sobre todo el hecho de que todas las alusiones giren en torno a Aeris, puede parecer un tanto paradójico, puesto que la descendiente de los Cetras también representa la creencia en el Planeta, es decir la expresión, en nuestro mundo, de una forma de neopaganismo ecológico.

Aunque sea menos simbólico, también podemos señalar que los tres soldados que sufrieron los experimentos de los proyectos Jenova y Gillian (Sefirot, Angeal y Génesis) poseen alas de ángel. Tras la revelación acerca de sus orígenes, Sefirot y Génesis no volverán a tener un momento de paz hasta llegar a una forma de existencia superior a la de los hombres (puesto que desean alcanzar la condición de dioses), un eco al complejo del creador que sufren los científicos que les dieron vida. En la penúltima transformación de Sefirot, al final de *FF VII*, éste finalmente sólo adquiere un ala, un hecho que refleja el fracaso de su proyecto y su estatus de «ángel caído».

Esta forma, como han reconocido los propios desarrolladores, representa un homenaje a la transformación final de Kefka en *FF VI*, también ávido de alcanzar una condición divina.

Por último, la Tierra Prometida es el lugar mítico que todos codician en el guión de *FF VII*. La expresión nos remite a la Tierra de Israel que, en la Biblia, Dios promete a Isaac, Abraham y Jacob. También la conocemos con el nombre de Tierra Santa. Como en el juego, a lo largo de la historia los hombres han luchado entre ellos para ocuparla.

LAS CONNOTACIONES HEBRAICAS

El nombre *Jenova* se acerca mucho al de *Jehová*, una de las posibles vocalizaciones del tetragrámaton YHWH (el nombre del dios de la Biblia). El nombre *Sefirot*, por su parte, procede del árbol de la vida de la tradición judía. En la cábala (rama esotérica del judaismo), los *sefirot* (plural de *sefirá*) representan a las diez potencias creadoras, emanaciones del poder divino en el proceso de creación. Por lo tanto, si Jenova puede relacionarse con Dios, Sefirot sería una de sus emanaciones.

ALGUNAS INVOCACIONES

Las invocaciones en la serie de los *Final Fantasy* siempre han recurrido a los mitos y leyendas de todo el mundo. No nos ha parecido necesario profundizar más allá de la simple mención del origen de algunos nombres. Ifrit, por ejemplo, es una palabra que designa una especie de *jinn*, criatura mágica de la mitología árabe, mientras que la invocación de los Caballeros de la Mesa Redonda hace referencia a los mitos y leyendas artúricos. Shiva es el dios supremo en el hinduismo, Hades el dios del inframundo griego, Leviatán un monstruo marino mitológico, etc.

VIII. LA MÚSICA

Antes del lanzamiento de *Final Fantasy VII*, Nobuo Uematsu, el compositor habitual de la saga, todavía no había adquirido la fama mundial de la que disfruta hoy en día. En la época, fuera del círculo de sus fans japoneses, era prácticamente un desconocido. Gracias al éxito internacional del séptimo episodio de la serie, se dio a conocer en todo el mundo, y causó sensación. El interés que despertó la música de los videojuegos en numerosos europeos y norteamericanos surgió en ese momento. Por lo tanto, la conmoción producida por el juego fue doble: por una parte, la causada por la gracia y la profundidad de un género de videojuegos hasta ahora poco conocido en Occidente y, por otra, la de la música, gracias a su impresionante banda sonora llena de emociones. Todavía en la actualidad, el juego y sus composiciones están cargados de una nostalgia especial, tanto por el espacio que ocupan en la memoria colectiva de los jugadores como por sus incontestables cualidades intrínsecas. En sus temáticas y en sus ambientes, *Final Fantasv VII* rebosa de melancolía (una palabra clave que probablemente haya impregnado a Nobuo Uematsu mientras componía la música).

Sin embargo, suceder a *FF VI*, que aún hoy sigue siendo considerada la obra maestra del compositor, no era una tarea fácil. La llegada de la nueva consola de Sony y el empleo del CD como soporte supusieron un reto creativo para el equipo de Square, pero además permitieron que el estilo de Uematsu evolucionara siguiendo la línea de las experimentaciones más sombrías llevadas a cabo para los escenarios de *Front Mission: Gun Hazard*. Suntuosos y magníficos, variados y repletos de matices, los decorados prerrenderizados en 3D supusieron un cambio radical en la representación visual del universo de los *Final Fantasy*. Tanto por la elección de los ángulos de cámara como por la propia expresividad de los escenarios, *FF VII* corta con la isometría pasiva de los anteriores episodios y propone una visión más realista y menos sugerida, pero igual de mágica. En la época de los primeros *Final Fantasy*, Uematsu consideraba que su música debía aportar al jugador una «respiración», destinada a compensar la austeridad gráfica y estimular su imaginación. Esa forma de trabajar lo llevó a centrarse en la melodía, a buscar el colorido en los tonos y las sucesiones de notas. E incluso si los episodios adquirieron muy rápido una mayor calidad visual, el apogeo de ese trabajo sigue siendo *FF VI*, donde casi cada pieza permite descubrir un tema inolvidable, sostenido por unas sonoridades que aprovechaban al máximo todas las posibilidades de la Super Nintendo. El salto gráfico de *FF VII*, por lo tanto,

presentaba la ocasión ideal para crear una ruptura y ofrecer una forma diferente de acompañar musicalmente las imágenes y la historia del juego.

Uematsu optó por los sonidos MIDI directamente generados por el procesador de la consola, algo que le proporcionó nuevos medios creativos, aunque la calidad sonora final esté lejos de ser revolucionaria, incluso para 1997. Desde el inicio del juego, la adecuación entre la imagen y la música accede a una nueva dimensión. Con su combinación de sonoridades cristalinas, electrónicas e industriales, el tema «Opening» es un *crescendo* triunfante que acompaña la primera escena cinemática del juego, con una perspectiva cinematográfica inédita para la época. A continuación, sin transición ni en la imagen ni en el sonido, el martilleo del piano y la explosión de los instrumentos de viento metal de «Bombing Mission» son auténtica dinamita para la primera fase de juego.

En sólo unos minutos, Square y Uematsu logran modificar para siempre la percepción de la puesta en escena en un videojuego. Pese a que algunas malas lenguas los calificaron de efectistas en su momento, *FF VII* y su música tienen mucho que decir. En ese sentido, el trabajo del compositor es verdaderamente impresionante: al multiplicar las atmósferas y los matices sin perder nunca de vista el aspecto melódico, la banda sonora nos cuenta lo que no vemos en la pantalla. La imagen y el sonido se convierten en dos formas complementarias de sustentar e ilustrar un guión lleno de riquezas que ha demostrado con creces su valía. Y, aunque en la práctica, el estilo de Uematsu pueda reconocerse entre mil, la mayoría de los temas se distingue de sus anteriores producciones por su construcción. Con una estructura que podría definirse como más dilatada, sus temas se desarrollan de forma distinta en el tiempo, para ir de la mano de las aportaciones del 3D, tanto en la perspectiva visual como en el ritmo del juego. «Main Theme», el tema que sirve como música para el mapa del mundo, dura más de seis minutos, con un estilo orquestal magnífico, repleto de variaciones y matices y de una profundidad cautivadora. Queda lejos el tiempo de los temas dedicados a los mapamundi de los episodios anteriores, que terminaban en menos de dos minutos y presentaban una progresión mucho más agresiva —es evidente que esta afirmación no pretende restarles belleza, pero los objetivos no eran los mismos y las posibilidades para explorar y dejar fluir el tiempo ofrecidas por las tres dimensiones supusieron un cambio radical en todo el sistema de referencias—. «The Great Northern Cave», el otro tema del mapa del mundo de *FF VII*, sigue la misma línea, con unas notas que se dilatan el tiempo que sea necesario para desarrollar su siniestra atmósfera.

Varios temas poseen un ritmo obsesivo («Anxious Heart», «Reunión», «Chasing the Black-Caped Man», «Off the Edge of Despair», etc.) y despliegan suavemente un ambiente triste y misterioso que refleja a la perfección el espíritu del juego. La paleta

de instrumentos sintetizados utilizados para plasmar la atmósfera del juego es, como siempre en las composiciones de Uematsu, impresionante. El compositor no duda en recurrir a una gran cantidad de estilos para expresar los matices y las emociones, lo que de hecho da lugar a cierta falta de homogeneidad. Los cuatro CD de la banda sonora original contienen pistas prescindibles, e incluso bastante irritantes si se escuchan solas. No obstante, hemos de señalar que esos mismos temas siempre encuentran su lógica durante el juego, y en realidad eso es lo esencial.

El universo musical de *FF VII* presenta varias tendencias que han quedado en la memoria de todos los jugadores. La corporación Shinra («Makou Reactor», «Shinra Company», etc.) se asocia a sonoridades industriales y metálicas, sintetizadores angustiantes, coros glaciales y ritmos militares. Los pasajes relativos al Mercado Muro y a la clase baja revelan influencias jazzísticas, mientras que los Ancianos («Forested Temple», «You Can Hear the Cry of the Planet») tienen derecho a músicas más vaporosas, misteriosas y cautivadoras. Y no hablemos de caracterizaciones más clásicas, pero siempre eficaces, como las percusiones tribales para la aldea de Nanaki y las inspiraciones asiáticas para Wutai. Unas intenciones flagrantes que podrían parecer caricaturales si no fueran acompañadas de una escritura de gran calidad. Por fortuna, Nobuo Uematsu tiene un don para transformar, modular y matizar ambientes a través del apoyo de melodías memorables, con un toque personal que determina toda su originalidad.

El autor destaca sobre todo en la composición de los temas de los personajes, e incluso si puede que en *FF VII* no encontremos al genio de *FF VI*, sus motivos supieron captar perfectamente la psicología de los protagonistas a los que acompañan. La dulzura interior de Tifa, el sueño hecho pedazos de Cid o la desesperación de Vincent son algunas de las caracterizaciones que se manifiestan plenamente en el acompañamiento musical imaginado por Uematsu. Por supuesto, es imposible no citar el melancólico y trágico «Aerith's Theme», cuya presencia en el juego roza la genialidad, ya que acompaña tanto a la osada escena de la muerte de Aeris como al combate posterior con Jenova, sin ningún corte. Un efecto de estilo lleno de sentido y emoción, en la época muy poco habitual para un videojuego. Más que la belleza del tema en sí mismo, en realidad es su innovadora utilización lo que hizo que fuera tan memorable, lo que determinó que su fama haya llegado hasta la actualidad y que los fans sigan citándolo con regularidad —sin hablar de sus múltiples versiones en los conciertos de bandas sonoras de videojuegos—.

Los temas que acompañan las escenas de acción constituyen otro ámbito en el que Uematsu siempre se ha distinguido, y *FF VII* contiene algunas de sus obras más logradas. Para empezar, nos parece curioso señalar que el famoso motivo de dos notas

que introducía las músicas de combate de los antiguos *Final Fantasy* desaparece por completo en este episodio, al igual que la segunda mitad del tema «Fanlare». Sin embargo, esa «traición» se olvida con bastante rapidez, a la vista de la calidad de «Fighting», donde se establece un diálogo brillante entre los instrumentos de viento metal y los de cuerda, que se cierra con una inolvidable melodía de flauta. «J-E-N-O-V-A», con su ritmo hipnótico a base de sintetizador, también es antológico, y no hablemos del explosivo «Weapon Raid», que suena casi como el apocalipsis y acompaña una secuencia del juego memorable.

El tema de los jefes, por su parte, perpetúa la herencia *rock* que tanto gusta a Uematsu, y que ya se percibía en «Decisive Battle» de *FF VI*. Una influencia que también se encuentra en la pieza más conocida del juego, el célebre «One-Winged Angel», la música del combate final. Ese tema presenta un desenfreno orquestal virtuoso, hermano pequeño del barroco «Dancing Mad» de *FF VI* (y ésa no es la única relación que puede establecerse entre los dos combates finales…). El elemento más impresionante para la época es la presencia de auténticos coros cantando en latín, con letras en parte sacadas de la colección de poemas medievales del manuscrito *Carmina Burana*, conocido en todo el mundo gracias a la cantata compuesta por Cari Orff en 1936 utilizando algunos de sus textos. Sin embargo, aunque es indiscutible que «One-Winged Angel» comparte genes con la música clásica, sus raíces en realidad se encuentran en el *rock*. Aunque sólo sea en sus primeras notas, procedentes directamente de «Purple Haze» de Jimmy Hendrix. Como en principio Uematsu no es un compositor de música culta, decidió experimentar a partir de una arquitectura *rock*, con instrumentos de orquesta. El resultado habla por sí mismo.

La pista asociada a la cinemática final también se convierte en una oportunidad para profundizar en la dimensión cinematográfica vislumbrada al principio del juego. Aunque los «Ending» de los antiguos *Final Fantasy* (y en particular *FF VI*) ya proponían una música en adecuación con los hechos que se desarrollaban en pantalla, no se ajustaban a la imagen hasta ese punto. La secuencia cinemática se apoya en la belleza de las imágenes generadas por ordenador, así como en una puesta en escena heredada del séptimo arte, y la música orquestal de Uematsu la sigue casi al segundo, en un *crescendo* emocional perfecto para cerrar una aventura tan fuerte.

Hoy en día, pese a sus sonoridades algo caducas, la banda sonora de *FF VII* sigue ofreciendo un viaje musical que impresiona por su coherencia y su sensibilidad, y que hace honor a la memoria de un juego convertido en una leyenda. Un juego del que en realidad Square nunca ha podido separarse. La compilación le ha ofrecido la oportunidad de prolongar el universo de ese título de culto y, al mismo tiempo, proponer nuevas interpretaciones musicales, más o menos interesantes.

El propio Uematsu volvió a apuntarse para participar en *Advent Children*, con medios a la altura del proyecto que le permitieron disfrutar de una verdadera orquesta, de un coro profesional y de su grupo de *rock* The Black Mages (cofundado por el guitarrista Tsuyoshi Sekito y el teclista Kenichiro Fukui). Entre las versiones y las nuevas composiciones, el resultado es impresionante y muy inspirado, aunque extrañamente variado para una película. En ocasiones parece un alegre cajón de sastre en el que el compositor decidió incluir todo lo que le gustaba, hasta producir una mezcla que a veces sorprende un poco en la pantalla. Cabe señalar que el montaje de la versión *Advent Children Complete* ajustó mejor algunas opciones musicales. En cualquier caso, lo que determina la fuerza de esa banda sonora es precisamente ese entusiasmo creativo. Resulta difícil no apreciar el elegiaco tema «The Promised Land» (totalmente a capela), los dos «Divinitv» (piezas corales épicas que nos traen a la memoria la música de *Matrix Revolutions*, de Don Davis), los pequeños caprichos de estilo New Age como «Water» (que recuerdan al disco en solitario de Uematsu, *Phantasmagoria*), o los temas de estilo heavy metal con un furor comunicativo. Tampoco olvidemos el imprescindible «One-Winged Angel», presentado con un arreglo de *rock* sinfónico asombroso. En resumen, se trata de una banda sonora ciertamente heterogénea y con un espíritu que no tiene mucho que ver con el de la música de *FF VII*, pero que no deja de ser impresionante. Cabe señalar también que las pistas de piano en realidad proceden del álbum *Piano Collections: Final Fantasy VII*.

Dirge of Cerberus, otro proyecto de la compilación, contó con los servicios de Masashi Hamauzu, conocido por sus composiciones originales y maliciosas para *SaGa Frontier 2* y *Unlimited SaGa*, dos joyas que recomendamos encarecidamente. Ésa no era su primera incursión en el universo de *FF VII*: ¡su esposa y él formaban parte del coro grabado para el «One-Winged Angel» original! Debido a las limitaciones impuestas por ese *shooter* centrado en Vincent, Hamauzu dejó un poco de lado la radicalidad de su estilo habitual y adoptó un enfoque más atmosférico y orquestal, que en algunos momentos anuncia su obra maestra, *Final Fantasy XIII*. Sin alcanzar todavía esa calidad, su partitura para *Dirge of Cerberus* es apasionante en más de un aspecto, y pese a no tener ningún tema memorable, es lo bastante refinada como para cautivar al melómano más experto. Las orquestaciones de Yoshihisa Hirano (*Death Note, FF XIII*) son siempre acertadas, y las pocas incursiones del piano, instrumento fetiche del compositor, una maravilla. «Fragment of Memory» recuerda a las baladas de *SaGa Frontier 2*, mientras que la picardía de «Ninja Girl of Wutai» y «Mysterious Ninja» nos evoca *Unlimited SaGa* o *FF XIII*. La calidad de los «Fight Tune» y de las pistas finales (¡«Chaotic End»!) contribuye en gran medida al interés que puede presentar la banda sonora, lo suficientemente valiente como para no conservar nada de la herencia musical

de *FF VII*. No olvidemos la presencia de dos canciones del cantante de *rock* japonés Gackt (integrado en el juego a través del personaje de Génesis), cuya calidad es discutible y que, en cualquier caso, contrastan mucho con las composiciones coherentes de Hamauzu. Una forma de recordar la calidad muy desigual del propio juego, que aun así disfruta de una música claramente ambiciosa.

El último compositor que ha puesto su granito de arena en la compilación es Takeharu Ishimoto. Con menos talento que sus dos colegas, este antiguo programador de sintetizador para Square escribió la música del juego para teléfonos móviles *Before Crisis*, así como la del vídeo de animación *Last Order* y la del RPG de acción *Crisis Core*. Podemos olvidarnos de los dos primeros trabajos mencionados, a base de *rock* y de música electrónica orquestal sin ningún interés, donde sólo cabe señalar la presencia de algunas simpáticas versiones de temas originales de *FF VII* y dos o tres pistas bastante logradas («Theme of Elle»). Sin embargo, la banda sonora de *Crisis Core*, pese a no ser extraordinaria, es mucho más interesante. Destaca su variedad, y se apoya en un tema principal pegadizo. Las influencias *rock* de Ishimoto nunca desaparecen, pero los temas son más ricos, están mejor construidos. Además, las versiones de *FF VII* son muy eficaces, y «Fulfilled Desire», un hermoso popurrí sinfónico de ocho minutos, se merece una mención especial.

Aun así, pese a las patentes cualidades de la música de *Crisis Core*, la aportación de Ishimoto a la compilación es la menos memorable de las de los tres compositores. El universo musical de *FF VII* será para siempre el que Uematsu desarrolló para el episodio original. El resto es solamente una forma como cualquier otra de prolongar una experiencia que marcó a un gran número de jugadores.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VII

CAPÍTULO XI

Conclusión — La cuestión del «remake»



Quince años después de su salida al mercado, *Final Fantasy VII* conserva un aura mítica raras veces cuestionada. Sin embargo, en el corazón de un número cada vez mayor de amantes de ese RPG se perfila, desde hace mucho tiempo, un sueño latente. La moda de los remakes de alta definición, de los *reboots* y otras refundiciones totales de viejas glorias ha inundado la industria del videojuego. No escapan a ella ningún género, ninguna máquina, ni ningún editor. Aun así, el anuncio oficial no termina de llegar, aunque cuando se pregunta a los jugadores acerca del juego que desearían ver regresar embellecido gracias a las tecnologías más modernas, en la gran mayoría de los casos el nombre que surge es *Final Fantasy VII*. Hoy, todos lo hemos imaginado, soñado, fantaseado y, cuando las expectativas son tan importantes, es legítimo preguntarse por qué Square Enix no dispara ese cartucho que podría satisfacer un deseo claramente unánime.

En primer lugar, ¿sería un proyecto viable? Parece posible realizar un remake del juego para PS3 con ayuda de Crystal Tools (antes llamado White Engine), el motor gráfico de *Final Fantasy XIII y XIII-2*, sobre todo desde el episodio *XIII-2*, que utiliza escenarios más abiertos y parecidos a los que podría ofrecer una nueva versión de *Final Fantasy VII*. Por lo tanto, lo que quizás podría obstaculizar el proyecto serían cuestiones de tiempo y de dinero. Retomar el juego para PSP o PS Vita, con una estructura similar a la de *Crisis Core o Final Fantasy Type-O*, también podría ser factible. Sin embargo, en ese caso, la cuestión que se plantea es la del formato. ¿Una consola portátil es la plataforma adecuada para acoger a *Final Fantasy VII*? Conocemos el amor sin límites que los jugadores japoneses sienten por el juego móvil, ¿pero podría ser eso una motivación suficiente? Es necesario considerar que, en ese tipo de remake de *Final Fantasy VII*, no se trataría de llevar a cabo una refundición gráfica total, enteramente en 3D, sino que habría que revisar el juego desde sus elementos más básicos. En un principio, el título se definió como un RPG «de salón»: su arquitectura, su narración, sus combates, todo fue pensado para jugarse en un televisor, para personas con tiempo y no para alguien con prisas porque se acerca el metro o porque el trayecto en autobús es demasiado corto. Si la obra se modificara para adaptarla a esas plataformas, ya no estaríamos ante un remake del *Final Fantasy VII* original, sino frente a un *reboot* adaptado a las consolas portátiles. Esta opción no tiene por qué ser mala, es cierto, pero las sensaciones transmitidas automáticamente serían diferentes. Además, seamos sinceros, ¿no esperan los jugadores lo mejor de este remake? ¿No sería decepcionante en sí misma la decisión de desarrollar un proyecto tan significativo para PS Vita o incluso a través de una adaptación en alta definición? Nuestras esperanzas exigen la excelencia. Tras quince años de espera, en caso contrario correríamos el riesgo de acabar diciendo: «¿Tanto rollo para esto?».

El dilema de la editora japonesa es muy complejo. Adoptar la fórmula aplicada a *Final Fantasy III* y *IV*, es decir una conversión en 3D más «simplista», al estilo *Super Deformed*, sería muy arriesgado. Esos dos episodios, desconocidos para el público occidental, renacieron en dos remakes para Nintendo DS con una estética diferente y unos grafismos en 3D. En el caso de *Final Fantasy VII*, el reto es muy distinto. La ambición para ese capítulo sería magnificar el material original, sin desnaturalizarlo ni traicionarlo. Algo imposible si se realizara un remake para una consola portátil.

El riesgo más importante para Square Enix sería cargarse el mito. Primero, debemos preguntarnos si *Final Fantasy VII* es un RPG hoy en día aceptable tal cual. En lo que se refiere al sistema de juego y al guión, la respuesta es claramente afirmativa. Sin embargo, su articulación general y la narración de la época (con frases del estilo de «Acabo de ver a un tipo con una larga capa negra dirigiéndose hacia el Norte») se han quedado un poco anticuadas, y es muy posible que esas características dejen en la experiencia final cierto regusto anacrónico. Si Square Enix se limitara a realizar una adaptación o *porting* en sentido estricto, se expondría a las críticas. La editora, además, para protegerse de la ira de los fans, siempre ha puesto mucho cuidado en no volver a poner en escena a Cloud en un RPG clásico dentro de las producciones de la compilación. Con el fin de evitar las comparaciones directas y, sobre todo, nunca poner en peligro el recuerdo sagrado de *Final Fantasy VII*, Square Enix ha construido su compilación a base de *spin-off* (RPG de acción, película con imágenes generadas por ordenador), recurriendo a géneros que se alejan del RPG original.

Los *Final Fantasy* son el emblema de Square Enix y constituyen el escaparate de las capacidades del editor en todo el mundo. Si se iniciara la realización de un remake de *Final Fantasy VII* para una consola de sobremesa actual o futura, ese desarrollo seguramente se llevaría a cabo en detrimento de un nuevo episodio de la saga. ¿Cómo podrían desarrollarse en paralelo dos juegos de tal envergadura y al mismo tiempo tan distintos? De hecho, sabemos que a Square Enix le resultó muy difícil desarrollar de forma simultánea *Final Fantasy XIII* y *Versus XIII*, hasta el punto de que el segundo tuvo que detenerse temporalmente para poder terminar *FF XIII* en un plazo razonable. Si bien desde el punto de vista económico el balance sería positivo —no cabe duda de que una versión de *FF VII* para PS3 sería todo un éxito— no sería razonable que el editor dedicara la mayor parte de sus recursos a crear un remake, sea cual sea, puesto que los nuevos episodios de la serie siguen siendo estandartes insustituibles para la imagen de marca y para garantizar la perennidad económica de la empresa. Aceptar pasar varios años sin proponer ningún *Final Fantasy* inédito sería un riesgo demasiado grande y daría la impresión de que el editor se ha quedado atrapado en el pasado. La solución

podría consistir en delegar el desarrollo del remake a un estudio externo, occidental (¿por qué no?), como marca la tendencia actual.

Sin embargo, todo esto no son sino suposiciones. Quizás Square Enix no realiza ese remake tan solicitado únicamente por «sadismo». Podría tratarse de un plan absolutamente maquiavélico: dejar que crezcan las esperanzas de los fans y un día acabar anunciando a bombo y platillo una refundición de su episodio estrella. Puede que el editor se haya fijado una fecha precisa para ese regreso, un aniversario especial (¿los veinte años?) o una generación de consola en concreto (¿la PlayStation 4?). De todos modos, en la actualidad hay dos cosas que están muy claras. Primero, Square Enix ha declarado a través de Tetsuya Nomura que aún no ha llegado el momento de realizar ese proyecto y, segundo, la *Compilation of Final Fantasy VII* todavía no se ha terminado oficialmente. ¿Acaso podría pensarse en algo mejor para cerrar el círculo que regresar a los orígenes con un remake del juego original? En todo caso, sería un gesto maravilloso que haría felices a los jugadores. Maravilloso, porque ese proyecto gozaría de una legitimidad equilibrada, entre la inspiración lúdica y la necesidad comercial, pero también porque su relato y la mirada que nos invitaría a posar sobre su mundo obedecería a una sola «lógica»: maravillarnos. Así que… ¿Hasta pronto?[4]

Este libro ha sido digitalizado desde su edición en papel para epublibre. Si has pagado por él te han timado y si lo has bajado de alguna página en la que te saltan anuncios, no tiene nada que ver con epublibre. Si encuentras alguna errata, por favor visítanos y repórtala para que podamos seguir mejorando la edición.

Notas

[1] N. de la T.: En la versión española del juego, los idiomas presentes en la *Debug Room* son el español, el inglés y el japonés <<

[2] N. de la T.: Aunque no exactamente de la misma forma, la versión española del juego da a entender la misma relación entre ambos personajes. <<

[3] Obra publicada en Francia en 2001 por Console Syndrome éditions <<

[4] El 15 de junio de 2015, durante su conferencia oficial en el E3 celebrado en Los Ángeles, Sony anunció el remake de *Final Fantasy VII*, inicialmente de manera exclusiva para PS4. <<